

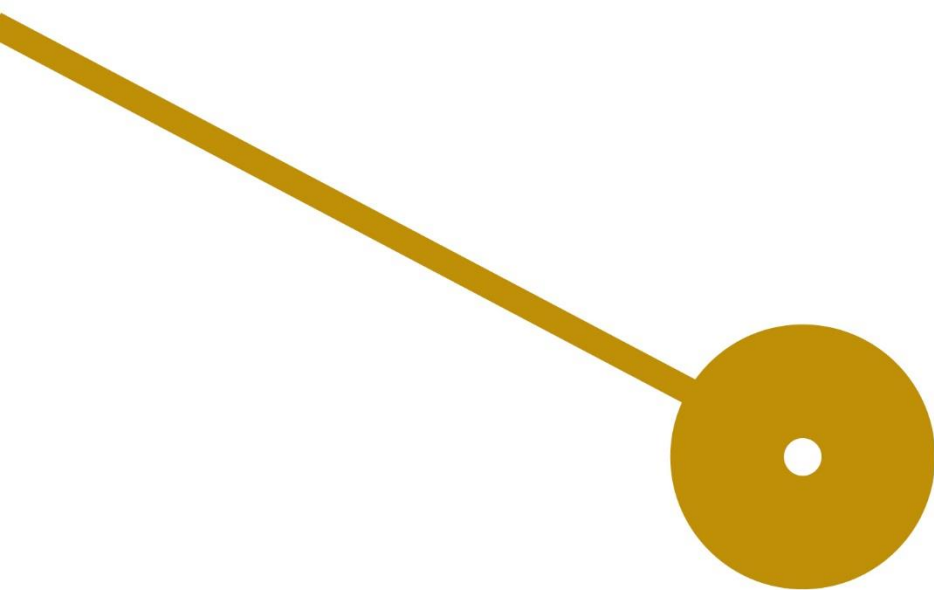


# *Devising: Exploração de Processos de Criação Teatral*

Beatriz Quirino de Melo Medeiros

Projeto para a obtenção do grau de Mestre em Teatro,  
especialização Encenação e Interpretação

11/2017





# *Devising*: Exploração de Processos de Criação Teatral

Beatriz Quirino de Melo Medeiros

Projeto apresentado à Escola Superior de Música e Artes do  
Espetáculo como requisito parcial para obtenção do grau de  
Mestre em Teatro, especialização Encenação e Interpretação.

Professora Orientadora  
Claire Margaret Binyon



Dedico este trabalho aos meus pais e irmã.

## **Agradecimentos**

À professora Claire Binyon, pela sua confiança e tranquilidade depositadas neste projeto.

À professora Inês Vicente por ser uma grande professora. Por estar presente em todos os projetos de mestrado e por contribuir construtivamente, ajudando a encaminhar o processo além da orientação na escolha de um caminho para a sua realização.

À professora Sónia Passos por acreditar no meu projeto e pela preciosíssima ajuda na escrita.

Ao Diogo Garrido e à Mara Pavão pelos conselhos.

À turma da licenciatura em Teatro, com variante de Interpretação do 3º ano, do ano letivo 2016/2017 que me recebeu tão bem.

À Paula, à Leonor, ao Leonel e à Sónia por entrarem neste projeto.

À Ana Lúcia e ao Filipe pela dedicação, tempo e esforço, bem como pelas muitas diretas que existiram para a concretização do projeto final. Por serem excecionais e muito generosos.

Às minhas grandes amigas Joana, Priscila e Rita por serem tão puras e genuínas.

Ao João pelo grande apoio.

Aos meus pais Margarida e António e à minha irmã Raquel pelo apoio e por estarem sempre presentes.

**Resumo**

A seguinte monografia intitulada *Devising: Exploração de Processos de Criação Teatral* diz respeito ao meu Projeto Final de Mestrado em Teatro, especialização em Encenação e Interpretação, da ESMAE, e investiga a aplicação de uma metodologia dentro desta prática, como forma de criação.

No primeiro capítulo, é feita uma contextualização teórica sobre o *devising*, os seus *practitioners* como Joan Littlewood, Mike Leigh e outros como os Forced Entertainment, que criam com base nestas práticas. Também é feito um enquadramento sobre a criação coletiva e a chegada do *devising* a Portugal. O capítulo termina com o que se pretende explorar acerca da obra *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll. No segundo capítulo, é levada a cabo uma reflexão sobre o modelo que surgiu a partir de práticas de *devising*, partilhado pelos professores Claire Binyon e Rodrigo Malvar, com a turma do 3º ano da licenciatura em Teatro, com variante de Interpretação da ESMAE, num contexto académico.

No terceiro e quarto capítulos, é feita uma descrição sobre a aplicação do método anteriormente apreendido, com dois grupos diferentes. É feita uma reflexão sobre os processos e os seus resultados.

No quinto capítulo são feitas reflexões sobre as variantes comparativas dos processos de trabalho.

Pode-se concluir que a aplicação do modelo não é igual para todos os grupos, estando dependente das motivações e dos contextos em que estão inseridos.

**Palavras - Chave**

*Devising*; Processos de Criação Teatral; Coletivo; Comparações; Ator no Processo Criativo; Metodologias.

**Abstract**

The following report, entitled *Devising: Exploration of Theatrical Creative Processes* is my MA's Project in Theater – Acting/Directing Studies from ESMAE, and it explores the application of a methodology as a way of creation.

On the first chapter, I theoretically contextualize *devising*, some of its practitioners, like Joan Littlewood and Mike Leigh, and companies such as Forced Entertainment who use this method in their work. I also do a framework on collective creation and the arrival of *devising* in Portugal. This chapter ends with my desires regarding the story *Alice's Adventures in Wonderland* by Lewis Carroll.

On the second chapter, I explain and reflect upon the model that emerged from *devising* practices, shared by the professors Claire Binyon and Rodrigo Malvar, to the 3rd year class in Acting Studies at ESMAE in an academic context.

On the third and fourth chapters, I describe how to apply the previously learned method, with two different groups. A reflection on the processes and results then took place.

In the second to last chapter, I conduct a survey about the processes and their comparative variants.

In conclusion, I propose that the application of the model is not the same for all the groups, being dependent on their motivations and contexts.

**Keywords**

*Devising*; Theatrical Creative Processes; Collective; Comparisons; Actor in the Creative Process; Methodologies

# Índice

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Introdução.....</b>  | <b>3</b>  |
| <b>1. Referências.....</b>  | <b>4</b>  |
| 1.1. Referências Teóricas e Artísticas.....   | 4         |
| 1.2. Criação Coletiva em Portugal, breve<br>apontamento.....  | 7         |
| 1.3. A minha experiência de <i>Devising</i> no contexto académico<br>do Porto.....                  | 8         |
| 1.4. <i>As Aventuras de Alice no País das Maravilhas</i> de Lewis<br>Carroll.....                   | 9         |
| 1.4.1. Quem foi Lewis Carroll? Notas biográficas .....  | 9         |
| 1.4.2. As diferentes visões da obra.....  | 9         |
| 1.4.3. Quem é a <i>Alice</i> ? Como eu a vejo.....  | 11        |
| <b>2. “ESTÁ TUDO BEM ASSIM E NÃO PODIA SER DE<br/>OUTRA FORMA” – a partir de um modelo .....</b>    | <b>14</b> |
| 2.1. Partilha de Referências e Desejos.....   | 14        |
| 2.2. Modelo.....  | 14        |
| 2.3. Tarefa 1 – Objeto e <i>Feedback</i> .....  | 16        |
| 2.4. Tarefa 2- Retrato da Personagem, Individual.....   | 17        |
| 2.5. Tarefa 3 - Grupos de Personagens.....  | 18        |
| 2.6. Tarefa 4 - Esboço de capítulos de <i>Alice</i> .....   | 19        |
| 2.7. Tarefa 5 - <i>Devising</i> a partir da matéria existente.....                                  | 20        |
| 2.8. Tarefa 6 - Adaptação da Proposta para um novo espaço.....                                      | 22        |
| 2.9. Apresentação pública.....  | 23        |
| 2.10. Balanço da experiência “ <i>Está tudo bem assim e não<br/>podia ser de outra forma</i> ”..... | 25        |
| <b>3. PLAYGROUND - Aplicação no papel de encenadora...27</b>  | <b>27</b> |
| 3.1. Partilha de Referências e Desejos.....   | 27        |
| 3.2. Aplicação do Modelo.....   | 27        |
| 3.3. Tarefa 1 – Objeto.....   | 28        |
| 3.4. Tarefa 2- Retrato da Personagem, Individual.....   | 29        |
| 3.5. Tarefa 3 - Grupos de Personagens.....  | 30        |
| 3.6. Tarefa 4 - Esboço da Apresentação.....   | 30        |



|  |           |
|--|-----------|
| 3.7. Tarefa 5 - <i>Devising</i> a partir da matéria existente e ensaio aberto.....                               | 30        |
| 3.8. Apresentação.....   | 31        |
| 3.9. Balanço da experiência <i>PLAYGROUND</i> .....  | 32        |
| <b>4. 4LIC3 – Aplicação, no papel de intérprete.....</b>   | <b>35</b> |
| 4.1. Partilha de Referências e Desejos.....  | 35        |
| 4.2. Aplicação do Modelo.....  | 35        |
| 4.3. Tarefa 1 – Objeto.....  | 37        |
| 4.4. Tarefa 2- Retrato da Personagem, Individual.....  | 38        |
| 4.5. Tarefa 3 - Grupos de Personagens e <i>Feedback</i> .....  | 39        |
| 4.6. Tarefa 4 – Proposta de jogos.....   | 40        |
| 4.7. Tarefa 5 - <i>Devising</i> a partir da matéria existente.....   | 41        |
| 4.8. Encontro com as outras áreas criativas.....   | 43        |
| 4.9. 4LIC3 e a sua divulgação.....   | 44        |
| 4.10. Ensaio Geral Aberto e <i>Feedback</i> .....  | 44        |
| 4.11. Apresentação Final.....  | 45        |
| 4.12. Balanço da experiência 4LIC3.....  | 46        |
| <b>5. Reflexão sobre os Processos.....</b>   | <b>42</b> |
| 5.1. Possibilidades Comparativas.....  | 49        |
| <b>Considerações Finais.....</b>   | <b>54</b> |
| <b>Referências Bibliográficas.....</b>   | <b>57</b> |
| <b>Anexos.....</b>   | <b>58</b> |
| Anexo A – Lista dos Desejos da Turma da Licenciatura em Teatro, com Variante em Interpretação do 3º ano da ESMAE |           |
| Anexo B – Condições para a criação teatral no processo com a turma da licenciatura do 3ºano                      |           |
| Anexo C- Cartaz da apresentação <i>PlayGround</i>  |           |
| Anexo D – Cartaz do espetáculo 4LIC3   |           |
| Anexo E – Folha de sala do espetáculo 4LIC3  |           |
| Anexo F – Sinopse do espetáculo 4LIC3  |           |
| Anexo G – Seleção de fotografias dos vários processos  |           |
| Anexo H – Gravação vídeo de todas as apresentações, em suporte DVD.  |           |



## Introdução

A presente investigação explora metodologias de *devising* a partir da mesma obra, com diferentes grupos de trabalho. O *devising* nasceu nos anos 60 do século XX e é uma forma de criação teatral colaborativa, que não parte obrigatoriamente de um texto dramático. A sua abordagem pode surgir de improvisações, textos não dramáticos, inquietações do grupo, entre outras.

O objetivo de querer explorar e criar de acordo com um processo específico de *devising* surgiu no decorrer do 1º ano do mestrado em Teatro. A motivação para abordar esta prática adveio de um trabalho realizado no ano letivo de 2015/2016, na unidade curricular Projeto II, com o encenador convidado Óscar Codesido, onde foi utilizado um processo de *devising* para a criação do espetáculo *Helena d'Alegria*. A decisão de criar este projeto passa por procurar clarificar certas experiências que se compreendem fundamentais para a prática. Foi necessário adquirir experiência e, para tal, fui inserida na unidade curricular de Interpretação e Projeto V, lecionada pelos docentes Claire Binyon e Rodrigo Malvar, na turma da licenciatura do 3º ano de Teatro, variante em Interpretação. Esta sugestão foi-me feita pelas professoras Claire Binyon e Inês Vicente, com a finalidade de adquirir e consolidar a metodologia.

A investigação e criação partiram desta unidade curricular, onde se explorou uma metodologia de *devising* a partir da obra *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll. Procurando relevar o papel do ator no centro do processo criativo, adaptou-se o resultado a um espaço. Posteriormente, já não estando inserida na turma da licenciatura, propus aplicar as metodologias apreendidas, utilizando a mesma obra com um novo grupo, com o objetivo de o encenar/orientar. O resultado final foi apresentado no jardim de cenografia da ESMAE.

Insatisfeita com os resultados desta primeira iniciativa para o propósito deste mestrado, centrada apenas no papel de encenação, entendi necessário recomeçar o projeto com um grupo diferente, assumindo, o papel de intérprete. Assim, foi possível explorar a metodologia de *devising* em diferentes papéis, com vários grupos e em contextos distintos, permitindo estabelecer comparações entre os diferentes processos e contextos, procurando expor os resultados de forma reflexiva.

## 1. Referências

Por *devising* entende-se estratégias para a invenção e criação teatral colaborativa e neste capítulo faço uma breve contextualização sobre esta prática, os seus *practitioners* e o seu impacto em Portugal. Faço ainda um levantamento sobre o que se pretende explorar na obra *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll.

## 1.1. Referências Teóricas e Artísticas

O *devising* surge pela primeira vez, em meados da década de 60/70, do século XX, em Inglaterra, por companhias que tinham um desejo comum por uma maneira diferente de fazer teatro, procurando uma linguagem inovadora. Estas companhias assumem intenções políticas, artísticas e educacionais, de que é exemplo o tratamento de questões como o feminismo e o desejo das atrizes estarem em cena podendo sentir-se livres dos estereótipos femininos criados pelos encenadores, normalmente homens (Oddey, 1994).

Do *devising* resultaram *performances* que recorrem a várias propostas experimentais, que se socorram de outras linguagens - arte visual, teatro físico, teatro com participação em programas educacionais e eventos *site-specific*. As companhias que utilizavam esta prática preocupavam-se com as mudanças do clima sociopolítico e cultural da sua época, o que se reflete nos temas, conteúdo e forma do teatro: “(...) work originates and progresses within the broadest context of culture and society, the changing world and all it’s events.” (Oddey, 1994, p.2). Trata-se de um processo que requer inovação, invenção, imaginação, risco e compromisso de grupo, tendo servido ainda como forma de dar voz à criação coletiva. Surgiu como alternativa ao teatro convencional, estabelecido como forma dominante na sociedade, e como oposição e resposta à relação patriarcal e hierárquica entre dramaturgo e encenador, distanciou-se do teatro baseado em texto dramático e ao naturalismo.

A criação em *devising* pode surgir de inquietações, mudanças de paradigma, conceitos, temas ou estímulos que podem incluir música, texto, objetos ou movimento (Oddey, 1994). Assim, considera-se que o resultado final do teatro de *devising* decorre de um trabalho em que um grupo de pessoas trabalha em conjunto, permitindo-se a liberdade criativa, numa relação horizontal e democrática. Procura-se a liberdade para os envolvidos na descoberta, com ênfase numa maneira de trabalhar que vive da intuição e improvisação face aos objetivos do projeto. O processo reflete, assim, a multiplicidade de visões de cada membro do grupo que são depois interpretadas e definidas como produto.

Joan Littlewood, conhecida como a “mãe” do *devising*, em Inglaterra, na década de 1960, é dele uma referência fundamental por ter sido a responsável por tornar esta prática conhecida. Littlewood defendia que o teatro era um organismo vivo gerado pela experimentação do grupo e pela troca criativa entre os atores e o público. Littlewood foi perita em utilizar os contextos culturais e políticos para as suas criações (Hodlsworth, 2006). A peça *Oh What a Lovely War*, é disso representativa: satiriza-se a Primeira Guerra Mundial, por meio de mensagens e avisos intemporais. Os atores recorreram à ajuda de soldados do exército britânico, regressados do Afeganistão, que os ensinaram não só a marchar e saudar, mas também tinham em si o realismo frio da guerra. Mais do que um conjunto de fotografias, trechos televisivos ou aulas de história, com os quais os atores de então reproduziam o pouco que sabiam da guerra, souberam reconhecer o que para os soldados britânicos representava o investimento das próprias vidas em defesa dos outros, num processo em que criaram a personagem e a história a partir da própria guerra (Hodlsworth, 2006).

Littlewood conseguiu, através de jogos e improvisações que desenvolveu com o intuito de criar condições para o trabalho prático, e que passam pelo relaxamento e exercícios de concentração, explorar a atitude e a fisicalidade das personagens de forma a improvisar e a gerar texto. Utilizou o improviso para, com os atores, capturar e recriar a teatralidade das interações do dia-a-dia, numa criação coletiva (Hodlsworth, 2006).

Nesta mesma altura, Mike Leigh, igualmente natural de Inglaterra, atualmente conhecido como realizador de cinema, utiliza as práticas de *devising* de uma maneira muito única e própria. Inicia a sua carreira no teatro e a sua primeira peça é *Bleak Moments* que resulta da evolução de processos de improvisação. Mais tarde no cinema, utiliza este mesmo procedimento, ou seja, a criação surge a partir da improvisação da personagem. Uma das suas peças mais conhecidas foi *Abigail's Party*, posteriormente, adaptada para televisão.

É interessante explorar a sua metodologia, enquanto processo que se apoia numa premissa básica a partir da qual promove improvisações com os atores: é pedido ao ator que crie uma lista de pessoas que conhece, caracterizando-as, sendo depois essa lista reduzida e selecionada. Eventualmente, uma nova personagem é criada a partir das diferentes características, vocalizações e maneirismos desse “banco de pessoas”. Quando as personagens estão prontas, Leigh junta então os atores numa série de novas improvisações, construídas num momento coletivo. Este *practitioner* não trabalha a partir do texto, mas cria a partir da personagem e da improvisação, que depois usa para criar e escrever a cena, mostrando a sua habilidade para observar e converter esse conhecimento numa criação. O ator investiga a

personagem e improvisa com a mesma. A ideia é perceber do que a personagem é capaz, e a resposta que o mundo lhe oferece. Por exemplo, num ato rotineiro como ir às compras, o ator deve ir como personagem, integrando a sua criação com as interações com o meio. Este processo de investigação individual da personagem é habitualmente demorado (semanas a meses), até o ator ser inserido no filme e poder começar novas improvisações com outras personagens, explorando assim o seu potencial dramático (Houneybourne & Gibbons, 2014).

Como referido, nas décadas 1960/70 as companhias defendiam a democracia artística em relação às estruturas hierárquicas de poder. Ao longo do tempo, sobretudo a partir dos anos 80 e tendo em conta o mesmo referencial geográfico, o *devising* começa a apostar na atribuição de papéis para promover uma maior organização interna. Abre-se então a possibilidade de assumir a participação de um diretor artístico. A companhia Forced Entertainment com o diretor artístico Tim Etchells é disso exemplo, como refere Oddey:

In the cultural climate of the early 1990's, the term 'devising' has less radical implications, placing greater emphasis on skill sharing, specialisation, specific roles, increasing division of responsibilities, such as the role of the director/deviser or the administrator, and more hierarchical company structures (Oddey, 1994, p. 9).

Os Forced Entertainment começaram a sua atividade artística entre 1980 e 1990, em Inglaterra, com trabalho experimental. O diretor Tim Etchells defende os benefícios do trabalho coletivo e identifica-o como sendo mais desorganizado, mas também mais rico e produtivo. Etchells sugere que um processo colaborativo incorpora naturalmente uma multiplicidade de contradições, criando uma estética mais fragmentada, mas mais interessante e diversificada, sendo mais próxima da verdadeira experiência humana (Oddey, 1994). O trabalho da companhia foca-se na dinâmica de grupo e na possibilidade de revisitar trabalhos antigos, propondo novas sugestões.

(...) a long set of shared work experiences inevitably builds some kind of collective shorthand. We've developed a set of terms, of reference points, and theoretical frameworks that underpin and give precision to our struggles in making work.(...) During a period of touring an old show, problems or high points may lead to suggestions of narrative, images, text, music, or the set design of the next piece (Tim Etchells, cit. in Oddey, 1994, p.36).

O trabalho da companhia tem como ponto de partida atmosferas televisivas, filmes ou mundos ficcionais e até mistura de imagens resultantes de várias pesquisas, para posteriormente criarem um universo em torno das mesmas. Tinham como objetivo alcançar uma estrutura dramática não naturalista, que pudesse ter uma narrativa sem necessariamente contar uma história.

## 1.2. Criação Coletiva em Portugal, breve apontamento

Em 1974 e após a revolução de abril, começaram a aparecer em Portugal espetáculos de cariz político e a atividade teatral foi influenciada pelo clima revolucionário. O período pós-revolução foi caracterizado por um grande dinamismo cultural, onde as companhias tentaram desenvolver linguagens cénicas experimentais e novas relações com o público (Andrade, 2013).

A criação coletiva apareceu com companhias como a Comuna (1972) e O Bando (1974) que tiveram um papel muito importante na vida cultural e social do país. A Comuna começou em 1971 com uma pequena experiência, *Os Bonecreiros*, um espetáculo dirigido aos mais novos, encenado por João Mota. Apesar do sucesso do espetáculo, João Mota, Manuela de Freitas, Carlos Paulo e Melim Teixeira decidiram levar mais longe a ideia do teatro coletivo, onde os atores tinham a responsabilidade total do seu trabalho. O Bando estabeleceu-se com uma lógica de criação coletiva orientada pela transformação social. Num manifesto escrito em 1988, a companhia descreve que exclui a prática do individualismo e pretende dirigir-se à comunidade, aceitando a experiência coletiva, procurando aliar nos seus espetáculos aspetos lúdicos e de crítica social (Andrade, 2013).

É neste momento da história portuguesa que as companhias tornam mais visíveis estes métodos de trabalho que, acontecendo também por reação a uma circunstância de opressão, criam uma nova linguagem e uma nova estética teatral. Estas práticas de trabalho, à data identificados como criação coletiva, vão começando a ganhar novas formas e progressivamente apropriam-se de ideias e práticas que chegam de outros países europeus. Quando o *devising* se afirma enquanto tal, em Portugal, já as suas práticas se desenvolviam, ainda que de forma embrionária e sem este nome.

### 1.3. A minha experiência de *devising* no contexto académico no Porto

É enquanto aluna de mestrado na ESMAE, que me encontro com as práticas de *devising*, na unidade curricular Projeto II, do mestrado. Reconheço algumas ideias destas práticas de uma experiência de um *workshop* realizado em S. Miguel por Nelson Cabral. Recordo então que Cabral foi aluno na ESMAE.

No contexto da organização do plano curricular do curso de Teatro houve um forte impulso da integração do *devising* e para o efeito, muito contribuiu a experiência e a chegada da professora Claire Binyon. Saídos da formação da ESMAE e apoiados pela estrutura do projeto Porto 2001 Capital Europeia da Cultura, resultam novas companhias teatrais que têm esta prática como base de trabalho e montam os seus espetáculos a partir dela.

Das pesquisas feitas sobre o assunto, aproximo-me de duas destas companhias em particular, por me identificar com o seu discurso: a companhia Musgo e o Teatro do Frio.

A companhia Musgo é constituída por Joana Moraes (diretora artística), Gilberto Oliveira, Ana Vargas e Joana Carvalho e, de acordo com a sua página oficial na web:

Têm apostado em criar peças com texto original desenvolvido ao longo do processo de criação, num diálogo criativo íntimo entre todos os elementos da equipa. Outro objetivo do grupo tem sido desenvolver os projetos em espaços não convencionais que, juntamente com um conceito específico, funcionam como elementos base para o processo criativo. (<https://musgocompanhia.wordpress.com>).

A companhia Teatro do Frio- Pesquisa Teatral do Norte, constituída por Rodrigo Malvar, Catarina Lacerda, Eduardo Silva, Rosário Costa e Susana Guiomar, e formalizada em 2005, assume-se como um coletivo de pesquisa, criação e produção teatral que tal como se lê na sua página de *facebook*:

Privilegia o *devising* enquanto método para criação artística e escrita cénica de novas dramaturgias, numa lógica colaborativa que instiga os criadores ao diálogo interdisciplinar e assume o corpo do actor como espaço criativo e veículo de conhecimento (<https://www.facebook.com/pg/teatro.frio>).

Para pôr em prática o *devising*, que é a minha proposta neste mestrado, parti de um texto literário. Nos seguintes subcapítulos faço uma contextualização da minha aproximação ao texto,



passo pela biografia do autor, identifico diferentes formas de perceber a obra e a minha própria interpretação sobre a mesma.

#### **1.4. As Aventuras de Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll**

Na presente monografia, é trabalhada a obra *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, por ter sido o texto escolhido pelos professores Claire Binyon e Rodrigo Malvar para o processo de *devising* na unidade curricular Interpretação e Projeto V, com a turma da licenciatura, da qual fiz parte. Optei por manter a mesma obra com os outros dois grupos de exploração, primeiro, por ser uma obra de interesse pessoal, e segundo, para poder refletir sobre o material gerado por cada grupo, no sentido de poder estabelecer comparações entre experiências.

##### **1.4.1. Quem foi Lewis Carroll? Notas biográficas**

Lewis Carroll (1832-1898), pseudônimo de Reverend Charles Lutwidge Dogson, foi o autor da obra *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. Era professor de matemática e fotógrafo amador.

O seu gosto pela matemática e pela lógica inspirou o humor linguístico que está presente nas suas histórias. Tinha uma maneira única de compreender a mente das crianças que lhe permitia compor ficção imaginativa. Era o contador de histórias das suas cinco irmãs e dos três irmãos, todos mais novos.

Sempre preferiu a companhia das crianças à dos adultos. Em 1856, conheceu Alice Pleasance Liddell, a inspiração dos livros de *Alice*. A obra era originalmente um conto contado a Liddell e às suas duas irmãs numa viagem de barco para Thames (A&E Television Networks, 2017).

##### **1.4.2 As diferentes visões da obra**

A obra de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* tem sido analisada de diferentes formas, por várias disciplinas, e são inúmeras as suas possibilidades interpretativas,

que passam por: a exploração da mente humana, o sonho, o uso de drogas alucinogénias, ao reflexo da época vitoriana, entre outras.

Destaco duas leituras possíveis da obra e que me foram uteis numa fase inicial, mas que depois abandonei.

### **1. A inevitável perda da inocência infantil:**

Pelo percurso da história no País das Maravilhas, Alice passa por várias mudanças físicas. O desconforto que sente por nunca ser do tamanho certo pode remeter às mudanças da puberdade (Anderson, 2016).

Alice passa por essas mudanças como sendo traumáticas e sente desconforto, frustração e tristeza. Luta por manter um tamanho físico confortável.

No primeiro capítulo da obra sente-se aborrecida por ser demasiado grande ou pequena, para entrar no desejado jardim. No capítulo cinco perde o controlo de partes específicas do corpo quando o seu pescoço cresce exageradamente. Estas flutuações constantes representam a maneira como uma criança pode sentir-se à medida que o seu corpo muda durante a puberdade.

### **2. Grã-Bretanha Vitoriana:**

*As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* é considerada literatura *nonsense*, um género introduzido na época Vitoriana. Este género faz jogos com o sentido linguístico e lógico. Alice utiliza a palavra *nonsense* (na versão original em inglês) em várias situações quando algo carece de sentido (Huici, 2015).

É possível ver nesta obra algo mais para além do mundo da fantasia e encontrar elementos da sociedade Vitoriana. A maioria das personagens do País das Maravilhas comporta-se como seres humanos. Têm a habilidade para falar e alguns vestem roupas humanas, como o Coelho Branco, que usa luvas e veste um colete. A própria Alice é uma norma de contraste com o *nonsense* do País das Maravilhas, o que cria situações cómicas que podem ser identificadas como sátira à sociedade Vitoriana.

*Alice* foi escrita aquando da expansão do império britânico. A época Vitoriana foi, então, uma era de ouro para os exploradores. Alice também é uma exploradora no País das Maravilhas. As suas aventuras começam com a intromissão na toca do Coelho. Ela não se enquadra na norma de cortesia inglesa e entra na toca sem hesitação. Mostra o seu comportamento imperialista, porque em vez de se adaptar aos códigos sociais desta nova sociedade, comporta-

se como se tivesse uma autoridade natural de impor os seus códigos (Huici, 2015). Ela é entendida como uma representação do imperialismo britânico.

A moralidade Vitoriana era intolerante ao crime. O crime era constantemente punido, e continha castigos excessivos, muitas vezes atribuídos a inocentes. Carroll satiriza o sistema judicial na sua obra. Nos últimos dois capítulos acontece o julgamento do Valete de Copas que foi acusado de roubar as tartes da Rainha Vermelha. Durante o julgamento, a Rainha ameaça constantemente todos os presentes. Ironicamente, o Rei é simultaneamente monarca e juiz. Porém, as ameaças da Rainha Vermelha são falsas, o que significa que a figura autoritária não cumpre as suas declarações. A Rainha Vermelha e o Rei cometem erros e não seguem nenhum código de moralidade. A própria Alice questiona-os, enquanto figuras de autoridade. Nestas personagens é visível o abuso de poder e Carroll satiriza o sistema judicial britânico, mas também a justiça em geral. Existe uma moralidade dupla tanto no julgamento no País das Maravilhas como na realidade Vitoriana, pois apesar de ser uma sociedade preocupada com a moral, os castigos das autoridades eram injustos e maioritariamente dirigidos às classes desfavorecidas (Huici, 2015).

### 1.4.3 Quem é a *Alice*? Como eu a vejo?

Pensar na *Alice no País das Maravilhas*, implica questionar quem é a Alice. No meu contexto, que é o de uma rapariga da geração de 90, a viver nos Açores, em S. Miguel, a Alice é a figura dos desenhos animados de Walt Disney de 1951. No entanto, para as crianças de hoje, a Alice pode facilmente ser a figura dos filmes do Tim Burton. São muitas as versões da obra, e formatos: filme de animação, longas, curtas-metragens, peças teatrais. Lewis Carroll inspirou a possibilidade de várias “Alices” a partir da sua Alice. Então coloquei a questão: Quem é a Alice para mim? Onde é que a posso encontrar? Em que é que ela se relaciona comigo? Qual é o universo social/cultural onde a posso identificar?

Alice é constantemente bombardeada por coisas que os habitantes do País das Maravilhas lhe dizem e objetos que pontuam o seu percurso e que parecem fazer apelos a partir de mensagens, que são imposições, de que são exemplo, no I capítulo da obra, o frasco com a indicação “BEBE-ME” e a caixa com a indicação “COME-ME”. Estas ideias levam-me até ao quotidiano da publicidade.

Ao longo da sua história aparecem mais elementos com estas indicações que fazem com que Alice passe por diferentes alterações, como as de tamanho. Estas indicações são

semelhantes à publicidade excessiva, que está presente em tudo o que fazemos: na televisão, na rádio, no metro, na rua, no jornal, na internet. O caminho pela sociedade de consumo, onde tudo é “maravilhoso e barato” e não existem consequências. O passeio pelas multinacionais onde é adorado tudo o que é em muita quantidade e não existe reflexão sobre as pessoas que produzem esses produtos. É constantemente criada uma falsa necessidade de obter mais bens materiais.

Depois de uma pesquisa, fiquei a saber que o consumismo se encaminha para um aspeto chamado obsolescência programada, que significa a produção de mercadorias antecipadamente elaboradas, para posteriormente serem descartadas, assim, o consumidor compra um novo produto. O consumo e a produção de lixo aumentam, elevando ainda mais a problemática ambiental. Os telemóveis, a *coca-cola*, a televisão, a comida processada, a radiação, todos podiam ser elementos presentes na viagem de Alice.

O tempo na obra é outro fator intrigante para a visão do consumo. A personagem do coelho está sempre a correr para não chegar atrasado, porque se não, a rainha corta-lhe a cabeça. Na obra são muitas as personagens que são condicionadas pelo tempo. No mundo atual, vive-se na era do instantâneo, já não existe tempo para esperar e este escasseia-se entre banalidades. O coelho poderia perfeitamente ser uma adaptação de um trabalhador da atualidade, a correr para o seu emprego, para fazer dinheiro e comprar mais bens materiais.

A minha Alice é uma leitura da sociedade ocidental contemporânea naquilo que mais me inquieta: a ausência de tempo e a percepção de que, para uma grande parte das pessoas, o sentido das coisas reside no consumo, que pode sugerir uma imensidão de material a ser explorado e potenciado em cena.

Os capítulos 2, 3 e 4 são demonstrativos do trabalho laboratorial que visaram estas possibilidades para a criação.



## **2. “ESTÁ TUDO BEM ASSIM E NÃO PODIA SER DE OUTRA FORMA” – Aprendizagem a partir de um modelo**

O seguinte modelo dentro das práticas de *devising* foi apreendido no contexto de aulas, com a turma do 3º ano da licenciatura em Teatro, da variante de Interpretação, da ESMAE, tendo sido realizado entre março e maio de 2017, sob a docência de Claire Binyon e Rodrigo Malvar.

### **2.1. Partilha de Referências e Desejos**

Este processo começou com uma introdução ao *devising* e ao seu contexto em Portugal. Nesse primeiro encontro falou-se de referências sobre a *Alice no País das Maravilhas*, tais como o síndrome de Todd, a alusão ao uso de drogas, as escalas de tamanho, a Alice Liddell, entre outras, já que a obra oferece uma imensidão de temas. Posteriormente foi solicitada a partilha de três inquietações, sobre o que se queria da obra ou das próprias vontades para a criação enquanto intérpretes criadores. As três inquietações que eu levantei foram sobre a questão das diferentes “Alices”, ou seja, o seu papel nas diferentes gerações; a aplicação do método de Mike Leigh da criação da personagem na *Alice no País das Maravilhas*; e por fim, a temática da sociedade de consumo, segundo a minha interpretação da obra, como estando presente na *Alice*.

### **2.2 Modelo**

Apresento um quadro de forma esquematizada que clarifica as tarefas desenvolvidas neste processo e que tem por base a resposta às tarefas inumeradas e que constituem o modelo criado e partilhado pelos docentes.

| <b>Tarefas</b>   | <b>Ações</b>  | <b>Resultados</b>  |
|--|---|--|
| <b>Tarefa 1 – Objeto e Feedback</b>                      | Encontro na Quinta do Covelo e a procura de um objeto, mediante uma lista de ações.<br>Trazer o objeto para a sala 214 e improvisar a partir do mesmo.  | Composição a partir do jogo de luz e sombra com referência às escalas de tamanho da Alice.<br>Geração de muito material e votação do elemento dinâmicas de poder.    |
| <b>Tarefa 2 – Retrato da Personagem, Individual</b>      | A partir do texto do <i>The View Points Book</i> de Anne Bogart, fazer retrato da personagem.   | Criação da personagem do chapeleiro com a reutilização de materiais da composição anterior.  |
| <b>Tarefa 3 – Grupos de Personagens</b>                  | Criar improvisação através do universo do grupo dos chapeleiros, com recurso ao som, à palavra e às dinâmicas de poder.   | Consciência na seleção do material gerado para a construção de uma linha condutora lógica.<br>Prestar atenção ao <i>feedback</i> exterior para a construção da cena. |
| <b>Tarefa 4 – Esboço dos capítulos de Alice</b>          | Fazer um guião a partir dos capítulos da obra e criar uma composição.   | Consciência para discutir ideias coletivamente e saber abdicar.<br>Surgimento da temática dos <i>reality shows</i> e dos confessionários.                            |
| <b>Tarefa 5 – Devising a partir da matéria existente</b> | A partir de toda a matéria anteriormente gerada, um elemento teve a função de orientar o grupo, sem nunca deixar de ser coletivo, com o intuito de se criar uma composição a partir das inquietações. | Surgimento da temática de laboratório e experiências humanas.<br>Reutilização das dinâmicas de poder.<br>Utilização da luz negra.                                    |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <b>Tarefa 6 – Adaptação da proposta para um novo espaço</b> | Adaptação da proposta para a Quinta do Covelo.            | Pensar no que trouxemos da sala 214 para a Quinta do Covelo. Este espaço ofereceu dinâmicas para a construção da personagem e da história.   |
| <b>Apresentação pública</b>                                 | Adaptação da proposta para o Espaço Mira em Maio de 2017. | Seleção dos momentos criados no Covelo e torna-los funcionáveis no espaço Mira. Devido ao contacto com o público a apresentação recebeu outras interpretações sobre as perspetivas das personagens |

Quadro 1 – Esquematização das tarefas do modelo.

### 2.3. Tarefa 1 – Objeto e *Feedback*

Para a realização desta tarefa encontramos-nos na Quinta do Covelo. A ideia foi trazer aquele espaço para o nosso espaço de ensaio (sala 214), transportar o que dali ficava connosco, tendo-nos sido dada uma lista de ações, tais como dançar com árvores ou conversar com um desconhecido, a desempenhar no espaço até encontrar o/s objeto/s.

No regresso, já com os objetos (ex. pinhas, um botão, folhas de árvores, garrafas vazias de Martini), posicionamo-los num local da sala 214, onde de seguida procuramos agrupar os objetos e dar-lhes sentido. Criaram-se quatro grupos, com a ideia de construir um “mini mundo” a partir dos objetos e perceber onde, esteticamente, melhor se encaixava cada grupo. Os membros do projeto assumiram o grupo dos respetivos objetos e assim se criaram grupos de trabalho. O mote foi fazer uma improvisação de 15 minutos a partir de uma composição com objetos. Devíamos pensar no objeto que trouxemos do jardim do Covelo, e no que o mesmo podia produzir fisicamente. Para a improvisação escolhemos ainda, o tema das escalas de tamanho da Alice.

O processo de trabalho envolveu alguma frustração inicial, motivada pela dificuldade em improvisar a partir de objetos como folhas, paus e pinhas. Só remetiam ao Outono, a



memórias e a antigo, mas pouco se sabia sobre como melhor trabalhar com eles. Ultrapassadas as dificuldades iniciais, acabamos por solucionar o problema tirando partido da forma e da textura dos objetos. Assim, a forma contribuiu para um jogo de sombras, aproveitando o poder da manipulação da luz para alterar o tamanho de Alice (técnica que foi transversal a vários grupos de trabalho). Também inserimos sons exteriores registados na Quinta do Covelo para o espaço da sala, além de termos explorado os sons produzidos pelos próprios objetos.

Depois de cada grupo apresentar as suas composições, chegou o momento de partilhar aquilo que, na perspetiva de cada um, teve maior impacto.

No final, escolheram-se os momentos mais apreciados pela maioria: as gargalhadas, a tesoura que contava o tempo, o som das bolas que caíam e as dinâmicas de poder. Estas últimas foram escolhidas, por votação, para continuar a integrar o processo de trabalho.

## **2.4. Tarefa 2 - Retrato da Personagem, Individual**

Esta etapa consistiu em escolher uma das personagens de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* e seguir os passos presentes num exercício do livro *The View Points Book* de Anne Bogart. O exercício do livro, que se encontra nas páginas 129 e 130, da edição consultada, é sobre construção de personagem, tendo sido necessário preenche-lo com as características da personagem e criar uma sequência de movimentos para a mesma.

Para esta tarefa, reli as cenas da personagem que pretendia trabalhar, que foi a do Chapeleiro, com o intuito de encontrar as suas características físicas e psicológicas. Depois de criada uma lista com as suas características e as suas ações na história, respondi aos pontos do texto de Anne Bogart, tais como, a idade da personagem, os hábitos estranhos que ela tinha, o seu maior medo e desejo, entre outros. Ao pensar na sequência de movimentos, como ações ou gestos de comportamento que expressassem a personagem anotei o que podia funcionar, e ao pôr em prática os aspetos recolhidos, percebi que formei um círculo com as chávenas de chá, uma imagem que remeteu a uma composição a partir da tarefa do objeto, já criada anteriormente por outro grupo. Retirei do material anteriormente gerado, o mais cativante, reapropriando-o à minha maneira. Optei por criar uma “chapeleira”, no feminino, porque apercebi-me que na obra de Lewis Carroll, as personagens do País das Maravilhas são maioritariamente do sexo masculino e como atriz não me cativa ser uma mulher a fazer de conta que sou um homem, e tendo em conta, que este foi um processo livre de *devising*, onde tivemos a oportunidade de criar a partir das nossas próprias ideias, optei por seguir este propósito.

Apresentamos as personagens, partilhando novamente o *feedback* do que foi transmitido, o que resultou em críticas construtivas, tendo eu guardado algumas como, pelo olhar cativar o espetador; e a necessidade de encontrar uma solução para “a chapeleira” ter uma saída real do seu espaço das chávenas de chá, sem ser só pelo discurso oral. Neste tipo de processos, o *feedback*, é de extrema importância, dado que os outros estão muitas vezes melhor posicionados para ver o que cada um não consegue.

## 2.5. Tarefa 3 - Grupos de Personagens

O passo seguinte foi a criação de grupos de personagens e para tal, fui integrada no grupo dos chapeleiros, onde tendo por base o mesmo universo, foi criada uma composição a partir do que o Chapeleiro representa na obra. A partir do material gerado, retrabalhou-se considerando o que se poderia roubar ou abdicar, numa etapa que foi também uma primeira tentativa assumida de ir para além das próprias personagens, desafiando o próprio texto.

Para a composição foi necessário partir da matéria anteriormente gerada por cada pessoa do grupo, simultaneamente englobando os elementos das dinâmicas de poder, uma música ou som e a existência da palavra.

Para os chapeleiros, começámos por rever os momentos que melhor funcionavam em cada uma das apresentações individuais, seleccionando o que pretendíamos manter. Mantivemos aspetos como a personalidade “aluada” da personagem, a ideia de derramar chá, o som dos sapatos e a ação de retirar serpentinas de partes do figurino. Após um bloqueio inicial no que respeitou à forma como evoluir com os aspetos selecionados, escolhemos fazer a composição num espaço diferente da habitual sala 214, pelo que decidimos procurar um novo espaço. Após alguma consideração, optamos pelo corredor e escadas interiores da ESMAE, que fazem a ligação entre a sala 214 e o acesso ao Teatro Helena Sá e Costa, que nos remetiam à forma de um relógio.

As ideias começaram a fluir, quando fizemos uma improvisação a partir da música *Time* dos Pink Floyd, e para marcar a composição sonora, escolhemos o som dos sapatos a bater no chão, com variantes sonoras obtidas a partir de sapatos estridentes, sapatos duros e de pé descalço. O ponteiro do relógio, evocado pela música dos Pink Floyd, foi assim transportado para os pés dos chapeleiros que estavam presos no tempo.

Apesar das atribulações inerentes ao espaço exterior, com alunos a passar constantemente, conseguimos montar a cena. A ideia desenrolava-se em torno das personagens dos chapeleiros, presas no tempo, e as ações do quotidiano que aconteciam repetitivamente.

O olhar externo do colega Genário Neto ajudou no desenvolvimento da cena, fazendo o grupo procurar soluções para um problema que se foi agravando à medida que se empilhavam cada vez mais adereços cénicos, como as garrafinhas de Martini. Reponderados, por sua sugestão, acabamos por removê-las por atrapalharem mais do que acrescentavam, “limpando”, assim, a cena.

No final, foi uma apresentação considerada de risco, por envolver a quebra de um espelho e o atirar de água a partir do cimo das escadas, ainda que com o objetivo de criar um jogo de expetativas e de surpresa com o público – brincar com a expetativa de saber o que ia acontecer, para então fazer outra coisa.

Curiosamente, com a turma da licenciatura de Teatro do 3º ano, houve sempre aspetos em comum nas composições dos diferentes grupos, como por exemplo, os jogos de sombras. Nesta tarefa, usaram-se ainda várias perspetivas: um dos grupos criou uma cena para o público visualizar de baixo para cima, ao contrário do meu grupo que criou uma composição vista pelo público na perspetiva contrária. Três grupos utilizaram objetos a cair, e o quarto grupo usou o elemento do fumo a subir.

## **2.6. Tarefa 4 - Esboço dos capítulos de *Alice***

Nesta fase do processo começámos por rever todos os capítulos de *Alice no País das Maravilhas*, que foram então divididos e cada um juntou-se ao grupo que estava a trabalhar os capítulos com que mais se identificava. O objetivo era traçar o esboço de uma cena, criando uma estrutura de base a partir da qual iríamos improvisar.

Relemos os últimos capítulos do livro e selecionámos as cenas mais relevantes, de acordo com os interesses individuais: do capítulo IX, retiramos elementos como a imaginação do grifo, as moralidades, e a descrição da duquesa; do capítulo X, a dança das lagostas; do capítulo XI, o ruído do giz, o chapeleiro e o seu estaminé do chá e os jurados como figuras grotescas; do capítulo XII, o valete de cartão e a passagem do sonho para a realidade.

No ensaio seguinte, ordenámos o material disponível de forma a poder criar um guião, definindo simultaneamente alguns pontos para o improviso e procurando uma encenação que resumisse alguns capítulos, evitando que se tornasse demasiado extensa. Para o capítulo IX,

numa conversa entre os membros do grupo, contámos – literalmente – a história, para depois introduzirmos o capítulo seguinte com a dança das lagostas, transformada numa aula de aeróbica. Explorámos o universo televisivo, designadamente a curiosidade geral das pessoas pela vida dos outros e pelo que se passa nos *reality shows*, e criamos confessionários para as personagens com recurso a projeção de vídeo. Isto permitiu que outras personagens estivessem também presentes em cena, já que o número de elementos do grupo era menor do que as personagens do capítulo. O uso dos confessionários serviu a possibilidade de experimentarmos uma cena em que o rei na realidade tinha medo da rainha, e que o crime do desaparecimento das tortas da Rainha havia sido cometido pela própria, invalidando todo o julgamento do Valete de Copas. A personagem da Alice foi então transformada numa boneca *barbie* para no fim despertar embalada no colo da sua irmã. Com esta composição reutilizámos o jogo de sombras, as características da tarefa da personagem individual e a tesoura a contar/cortar o tempo.

É de realçar algum do *feedback* partilhado, tal como o de resolver a conversa inicial que surgiu do capítulo IX, pois acabou por ser feito de uma maneira já muito vista e previsível no teatro e pelo facto de uma espetadora se ter recusado a entrar connosco na dança das Lagostas, para poder ver a cena por outro panorama. O lado menos positivo de receber constantemente novas tarefas, foi não podermos trabalhá-las, para resolver os problemas sugeridos, mas consideramos estas anotações para futuras composições.

## **2.7. Tarefa 5 - *Devising* a partir da matéria existente**

Diferentemente das tarefas anteriores, nesta formaram-se grupos com o objetivo de criar uma proposta de cena mais acabada e de explorar a matéria já gerada nas apresentações anteriores, para mais tarde, ser apresentada a elementos de fora do grupo numa aula aberta.

Em cada grupo existiu um membro que assumiu o papel de encenador, apesar de continuarmos a funcionar como coletivos. Tudo o que representou um novo contributo foi justificado, considerando o elemento sonoro, as dinâmicas de poder, a personagem, as cenas relacionadas com a história, o espaço e a topografia.

No grupo em que fui inserida, constituído por Inês Teixeira, Anthony Dylan e Filipe Gouveia (com a função de encenador) começámos por procurar um novo espaço para a nossa ação. Alguns espaços exteriores próximos dos pavilhões de cenografia cativaram-nos logo de início, pois ofereciam a possibilidade de explorar um jogo de perspetivas com o público. Contudo, as previsões meteorológicas de mau tempo para aquela semana fizeram-nos

abandonar o espaço. Voltámos à sala 214 o que tornou viável a utilização da luz negra que, embora fosse um novo elemento, havia sido já previamente sugerida por um dos membros do grupo. Do material já existente, escolhemos utilizar as tangerinas, a água, o fumo, os balões e o tecido TNT. Escolhemos também três personagens da obra da *Alice* - a Rainha Vermelha, o Gato de Cheshire e o Chapeleiro, e começamos por analisar as suas características e a indicar as que pretendíamos utilizar na composição. Foram revistos os desejos de cada membro do grupo para perceber o que daí se poderia utilizar, prosseguindo com a reflexão acerca do mote de partida da encenação. Surgiu então a ideia de trazer aquelas personagens para uma situação imaginária de laboratório, onde estavam presas e desenvolviam experimentações para a criação de um medicamento que eliminasse as memórias negativas.

Testamos os materiais que poderiam funcionar com a luz negra como as roupas brancas, marcadores fluorescentes, água tônica, tintas UV e a partir daí começámos a criar jogos com a luz, tirando partido do olhar interior das personagens - o que aparecia com a luz negra, não era visível à luz normal.

Quando estávamos a improvisar com todo o material disponível, surgiram novas sugestões para a encenação, devido à dificuldade sentida por todos no que dizia respeito a fazer aparecer a palavra e a expressão oral. Para solucionar esta dificuldade, o Filipe Gouveia encarregou-se de organizar as ideias surgidas destes ensaios, criando um guião com alguns textos, que acabaram por nos levar à palavra e consequentemente ao diálogo.

A dinâmica do grupo funcionou extremamente bem. Trabalhamos sem sobrepor o contributo de cada um, analisando as sugestões de todos e pensando em como as nossas questões poderiam integrar a cena. Creio que a forma como trabalhamos foi fiel aos processos colaborativos e ao próprio *devising*, uma vez que, tal como refere Ary:

(...) encontrar um tema aglutinador é essencial como fator motivador do processo. Pois, sem eliminar as individualidades, um tema que impulse os artistas para o mergulho criativo – os torne comprometidos com o todo-, pode ser considerado um tema com grande capacidade de mobilização (Ary, 2015, p.3).

Das críticas exteriores recebidas na aula aberta, as que se consideraram mais úteis para mudar o rumo da proposta foram: a exploração mais aprofundada das personagens, uma maior utilização do jogo das suas relações, a necessidade de dar mais força ao fator surpresa da história e também pensar formas para o público participar ativamente na cena. Procurámos transformar a sala 214 num espaço em que o público pudesse entrar e passar por cada elemento cénico, mas,

acabámos por devolvê-lo ao papel de espetador convencional, ao invés de aproveitar a interação que o espaço oferecia, pois percebemos que essa gestão do espaço era de grande complexidade e que nos obrigaria a amadurecer um pouco mais a ideia e a experimentar mais possibilidades cénicas, para as quais não dispúnhamos de tempo.

## **2.8. Tarefa 6 - Adaptação da proposta para um novo espaço**

Nesta fase, com o mesmo grupo, foi necessário adaptar a nossa proposta a um novo espaço, pelo que regressamos à Quinta do Covelo. Lá chegados, escolhemos trabalhar a cena numa zona que parecia estar em ruínas, onde reinava o caos por entre vestígios de algo que fora belo. Aproveitámos o facto de ser um jardim, lugar onde a natureza tomava conta do espaço, e escolhemos como condição explorar a ideia do trabalho em laboratório com seres humanos. Para levar as personagens ao limite, inspiramo-nos nas suas características e perturbações e nas lacunas temporais da história. Criámos um percurso itinerante que tinha como objetivo alertar para o lado obscuro das personagens (o que existe para além do maravilhoso), e chegar à questão: “De que lado é que estou?”. Procurámos refletir e fazer refletir sobre a indiferença com que sentimos todo o mal à nossa volta, fingindo que nada disso realmente acontece ou que não nos afeta.

Tal como no processo anterior, começámos por estudar algumas características das personagens para encontrar a razão de estarem todas presas no mesmo espaço. Para o Chapeleiro escolhemos a obsessão, as adivinhas e a loucura, a inteligência e os jogos de raciocínio. Queríamos transmitir a ideia de alguém que queria sair de um espaço, onde estava preso, mas ao mesmo tempo não queria por receio do desconhecido, ou não sabia como. Para sustentar esta ideia, recorremos ao autismo com o foco na inteligência e sabedoria. Para a Rainha de Copas exploramos o poder de sedução, a insensibilidade, o sarcasmo e a vingança/agressividade através da expressão “Cortem-lhe a cabeça!” já presente na obra, como metáfora para apagar a memória. Como consequência, a personagem desenvolve amnésia, induzindo alguma fragilidade nas suas características iniciais, passando a representar também uma transformação na Alice. Do Gato de Cheshire recolhemos o riso cínico, a sua natureza com tanto de confiável como de traiçoeira, e que acaba por ser uma vítima presa naquele espaço e portador de síndrome de Estocolmo. Todas as personagens, involuntariamente, desenvolviam experiências físicas e psicológicas entre si, como se existisse um tipo de controlo, o que motivou uma pesquisa mais aprofundada sobre o tipo de doenças e síndromes referidos.

Na Quinta do Covelo este material serviu a criação do jogo de perspectivas com as personagens: começámos por criar uma cena que mostrasse primeiro as ações finais e mais tarde, a raiz de onde elas próprias brotaram. Para o efeito, escolhemos vários espaços, denominados como espaço A, espaço B e espaço C. O espaço A (o espaço do Chess) era onde a ação de raiz acontecia, e os outros espaços (o da Matt e da Heart) eram onde aconteciam os eventos. Chess adveio do Gato de Cheshire, Matt do Chapeleiro e Heart da Rainha de Copas. Para justificar a razão das personagens estarem naquele espaço, encontramos como elemento aglutinador a ideia de que, no interior da mente, cada uma das personagens se sentia isolada e afastada da sociedade por não se conseguirem adaptar.

A nossa intenção foi confundir o público com as ações iniciais, para depois mostrar as peças desse puzzle que completava a cena de forma a pensarem em todas as perspectivas que a mesma podia oferecer. Quisemos sobretudo que a dramaturgia não contasse toda a história, ao contrário da primeira cena, dando matéria para o público ponderar múltiplas questões sem ter de escolher um lado.

Usámos como título da composição, a frase dita por Salazar : “Está tudo bem assim e não podia ser de outra forma”, pois as nossas personagens coabitavam numa existência ditatorial. A ligação que fizemos com esta frase, adveio do facto de as personagens estarem insatisfeitas, mas quando lhes foi dada a possibilidade de sair, ficarem no mesmo sítio. Utilizamos também recursos como cravos, para aludir à liberdade.

A cena que começámos a criar para a Quinta do Covelo não foi concluída, porque optámos trabalhar na sua adaptação para o espaço Mira, já que a apresentação final ia ser nesse lugar.

## **2.9. Apresentação pública**

Os exteriores disponíveis no Covelo ofereceram imensas dinâmicas entre as personagens, algo de que não dispunhamos na nossa primeira proposta. No momento de transportar e adaptar a nossa cena, para o espaço Mira, sentimos algumas dificuldades pois a possibilidade de usar os vários espaços exteriores e as suas diversas perspectivas completavam a história. Contudo, foi possível voltar ao desejo inicial de utilizar a luz negra, sendo que o espaço passou a ser um laboratório degradado onde as personagens viviam.

Uma vez no Mira, revivemos as características das personagens: Chess, com síndrome de Estocolmo, a pós-experiência, a maldade, a mutilação, o ser ou não ser confiável, as necessidades básicas do homem, o sorriso matreiro e o gato; de Matt, a inteligência, o autismo, o toque, as adivinhas e a questão do tempo; de Heart, a amnésia diária, a fragilidade e o ser enigmática. Mantivemos da cena anterior a suposta violação de Heart por Chess, os quadros de perspectivas, o impacto do sangue da automutilação, o objeto de fuga de Matt, a chegada de Matt nos seus ritmos diferentes, a rotina, os diferentes níveis, os espaços individuais, os vários caminhos para a cena (a falsa ilusão de escolha do público).

De forma a melhor aproveitar o espaço, decidimos delimitar áreas, onde cada uma das personagens pudesse contar as suas visões do mesmo dia. A cada versão iam-se completando alguns pormenores da história, sem nunca dar uma verdadeira resposta sobre o lado em que o público estava, deixando-lhe em aberto todas as possibilidades.

A liberdade para decidir e para assumir uma posição era algo que sugeríamos através do frasco, cujo conteúdo oferecia a questão “*To drink or not to drink?*”. Fora sempre esse o dilema das personagens - a ação de beber o conteúdo provocava alterações, como a perda de memória.

O que o público conseguia ou não ver, contribuía para os diferentes pontos de vista, obrigando-o a decifrar o puzzle à falta de uma história imediata e óbvia, tendo para isso que perceber as peças que a completavam. Utilizamos o cravo como alusão à liberdade, por ser uma falsa liberdade de escolha, dado que as personagens não podiam sair daquele espaço. O significado atribuído ao cravo branco foi o da pureza, inocência e amor puro. Utilizamos ainda a noção de *loop* temporal por serem todos os dias iguais, apenas aquele era especial e diferente, mostrando que cada prisma completava o próximo e daí a importância das três perspectivas.

Analisámos a ideia do controlador, da pessoa que manipulava as experiências, função que coube ao encenador, o qual controlava e puxava os “cordelinhos”, e no fim saía do seu posto de comando para expor, também ele, a sua falsa liberdade.

Incorporámos pequenos detalhes nas visões de cada um, procurando gerar uma carga energética capaz de representar a tensão de três cobaias presas num *loop* temporal e a questão inicial manteve-se firme até ao fim: “De que lado é que eu estou?”



## 2.10. Balanço da experiência “*Está tudo bem assim e não podia ser de outra forma*”

Em relação, ao processo com a turma do 3º ano, ter trabalhado com pessoas diferentes, e em diferentes grupos, fez com que existisse uma maior partilha de ideias e de visões. Era sempre uma nova aventura começar a explorar com alguém, com quem nunca tinha trabalhado anteriormente. Porém, no geral, a turma não foi muito fiel à obra de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, utilizámos a obra como ponto de partida. O que creio ter sido muito positivo e permissivo para uma maior entrega às possibilidades inerentes às práticas de *devising*.

Com o grupo da apresentação final “*Está tudo bem assim e não podia ser de outra forma*” os desejos de uns contaminavam os dos outros, sempre num processo muito colaborativo. Realço novamente o quão positivo foi o *feedback*, pois só ao trazer pessoas de fora para assistir ao ensaio se pôde perceber o que estávamos a transmitir. Tentámos perceber se o público entenderia sem informações prévias, ou se seria importante explicar que a temática da cena era sobre perspectivas.

Ganhámos muito com os ensaios abertos, onde as pessoas puderam dar a sua opinião sem respostas certas ou erradas. Tanto as críticas da turma, como de pessoas de fora que nada sabiam sobre o processo deram asas ao projeto para que este crescesse. Foi dos pontos mais construtivos para este processo e que pretendo manter em projetos futuros, pois com o olhar do outro descobrem-se pontos de vista que fazem o projeto evoluir significativamente.



### **3. *PLAYGROUND* – Aplicação, no papel de encenadora**

Este processo consistiu na aplicação do método apreendido com a turma do 3º ano da licenciatura em Teatro, com o papel de encenadora, com um grupo de estudantes de teatro. O grupo foi constituído por Paula Fonseca, Leonor Carvalho, Sónia Granja e Leonel Ranção. Este grupo nunca tinha trabalhado junto e não conhecia o modelo com o qual decidi trabalhar, nem o que significava *devising*. Dada a impossibilidade de ensaiarmos diariamente, o processo desenvolveu-se de forma mais conturbada. O período de trabalho aconteceu entre abril e julho de 2017.

#### **3.1. Partilha de Referências e Desejos**

Tal como havia experimentado com a turma da licenciatura, começámos por partilhar as referências sobre as práticas de *devising* e as relativas à história de Lewis Carroll, que eclodiram na psicanálise da obra, na alusão ao uso de drogas e ao universo infantil. Os desejos iniciais do grupo remeteram para o teatro de formas animadas, a revisão de histórias de infância e a fuga das ideias pré-concebidas pelos filmes da *Alice*. Desde este primeiro ensaio, tentei perceber qual era a direção que o grupo queria trabalhar, e percebi que era mais ligado a questões infantis.

#### **3.2. Aplicação do Modelo**

Neste processo foi aplicado o modelo dos professores Claire Binyon e Rodrigo Malvar, com a função de encenadora. Os ensaios decorreram na sala 214 da ESMAE. Segue o quadro com a esquematização das tarefas.

| Tarefas  | Ações  | Resultados  |
|--|--|---|
| <b>Tarefa 1 – Objeto</b>   | Procura do objeto no espaço exterior da ESMAE.<br>Improvisar a partir dos objetos.   | Atores criaram personagens a partir das formas dos objetos.<br>Refletir em como provocar o grupo à ação.<br>Utilização de jogos tradicionais. |
| <b>Tarefa 2 – Retrato da Personagem, Individual</b>                      | A partir do exercício do livro <i>The View Points Book</i> de Anne Bogart, fazer retrato da personagem.                                    | Grupo juntou-se e criou uma composição coletiva através do seu estudo individual.   |
| <b>Tarefa 3 – Grupos de Personagens</b>                                  | Criar improvisação com as personagens do Gato, da Lagarta, do Chapeleiro e do Coelho.  | Improvisações geraram muito material.<br>Saber selecionar o que o grupo ofereceu pela improvisação.   |
| <b>Tarefa 4 – Esboço da apresentação</b>                                 | Rereram-se os capítulos já trabalhados e a procura de novos elementos para a cena.   | Consciência para discutir ideias coletivamente e criação de um guião.   |
| <b>Tarefa 5 – Devising a partir da matéria existente e ensaio aberto</b> | A partir de toda a matéria anteriormente gerada, organizar um fio condutor para a apresentação.<br>Contacto com as outras áreas criativas. | Criação no espaço de cenografia.<br>Reescrita do guião.<br>Solucionamento de cenas a partir do contributo do público.                         |
| <b>Apresentação</b>  | Apresentação no jardim de cenografia da ESMAE em julho de 2017.  | Falta de lógica na apresentação.<br>Contacto com o público permitiu perceber o que podia ser retrabalhado.                                    |

Quadro 2 – Esquematização da aplicação enquanto encenadora.

### 3.3. Tarefa 1 – Objeto

Para a tarefa da composição a partir do objeto, pedi ao grupo que a realizasse no exterior da ESMAE, pois queria usar um destes espaços para a apresentação final. Os participantes partilharam as sensações que o espaço lhes trouxe. Em grande parte, as sensações partilhadas eram comuns, tais como os sons da natureza, das árvores, das gaivotas, o ruído do trânsito, o

som dos instrumentos. Surgiu daí o contraste entre sons harmoniosos e ruidosos; a descrição das cores de determinados objetos do jardim; a possibilidade de criar cenas da *Alice*, usando as escalas de tamanho, tirando partido do espaço. Com a composição a partir do objeto criaram uma imagem que remetia à natureza e ao jardim, por ser construída por elementos como folhas e galhos. Inicialmente, dei ao grupo a liberdade de criarem a composição, mesmo sentindo que me faltava a experiência em encenação e algum desconforto para articular o processo. Para esta composição foram introduzidos novos objetos: as folhas e os galhos iniciais permitiram que cada membro sugerisse personagens a partir das respectivas texturas e formas; a introdução de cadeiras e mesas permitiram introduzir os jogos como forma de gerar material, surgindo a ideia dos jogos infantis.

A cena que escolheram trabalhar foi a do lanche do chapeleiro, pelo que foram acrescentados elementos como o chá, as cartas e um serviço de brincar em miniatura. Cada novo objeto tinha ressonância em *Alice*. Nesta composição surgiu a ideia de que ao desaparecer a carta da rainha de copas, poderia emergir o caos. O resultado seguiu o caminho do jogo infantil, do “faz de conta”, e é neste momento que surgem os diálogos iniciais sobre o tempo.

### **3.4. Tarefa 2 – Retrato da personagem, individual**

O exercício da personagem individual desenrolou-se com base nas personagens do exercício anterior. Coloquei questões sobre as personagens como forma de provocar e oferecer novos estímulos ao grupo. A tarefa foi apresentada em conjunto, ou seja, os membros do grupo juntaram os seus adereços e cenografia, apresentando os seus monólogos individualmente. Os elementos da composição anterior mantiveram-se e surgiram novos como a água, tintas, os frascos, bolhas de sabão e o som de um metrónomo.

A construção da personagem individual permitiu que cada um descobrisse como se iria dispor no espaço e isso foi um elemento que se manteve sem alteração e que permitiu ir desenvolvendo a própria construção da cena. Vejo como positivo ter havido um fio condutor linear a partir do material gerado, porém, isso pode ter impedido a geração de novo material, fechando a própria cena.

### **3.5. Tarefa 3 – Grupos de Personagens**

Em relação à criação com o grupo de personagens foi sugerido que se criassem improvisações a partir da matéria já existente. Este exercício foi complicado, não só pela ausência de um dos membros, mas também devido a bloqueios criativos por parte de todos. Felizmente, o ritmo foi progressivamente melhorando, pois também nos fomos conhecendo melhor, e chegou uma altura em que as improvisações ofereciam tanta matéria que, enquanto encenadora, foi difícil decidir o que reter e o que eliminar. Selecionei alguns aspetos que surgiram das improvisações e compus um pequeno guião, que foi depois discutido com os restantes membros do grupo, procedendo-se às alterações, que resultaram da discussão coletiva.

### **3.6. Tarefa 4 – Esboço da apresentação**

Relemos os capítulos que estávamos a trabalhar e os capítulos em que constavam as personagens, para trazer novos elementos das cenas. Estudamos o que seria relevante para as nossas criações, para os jogos, para as cenas e para as personagens e a partir daí criamos, em conjunto, um guião com cenas que já tínhamos e com outras novas.

Para esta tarefa, o esboço do trabalho a ser apresentado publicamente, procedi de maneira diferente do que experimentei com a turma da licenciatura, na medida em que, com a turma da licenciatura, para além de serem novos grupos a criarem novas composições, aqui nós éramos o mesmo grupo, isto é, já tínhamos trabalhado juntos, e criamos sobre o que já existia. Decidimos escolher as cenas anteriormente desenhadas, para procurar elementos em comum com o material gerado, e procuramos outras de interesse, tal como a do julgamento. Na altura, pareceu-me viável fazer essa ligação contínua com o que já tínhamos criado, mas agora, acredito que deveríamos ter fugido a isso, para termos a possibilidade de gerar novo material. Poderia ter diversificado o leque de oportunidades, em vez de o ter fechado. A abertura a outros caminhos poderia ter dado azo a novas ideias.

### **3.7. Tarefa 5 – *Devising* a partir da matéria existente e ensaio aberto**

Quando fomos para o espaço exterior, aplicamos o guião, e fomos-lhe sempre muito fiéis, fazendo apenas pequenas alterações consoante as necessidades que surgiam da prática. Mais tarde, convidei o técnico de som para integrar o espetáculo e a apresentação final contou

assim com novas propostas, como por exemplo, os sons que derivavam do jogo entre a água e os aquários e outros que surgiam do amplificador. Enquanto encenadora, pude-me aperceber do erro cometido em não o ter convidado muito mais cedo, para o poder integrar no processo. Em retrospectiva, por não o ter considerado desde o início, acabei por contrariar a ideia de uma criação democrática, pois não tive oportunidade de envolver o grupo nesta discussão com o técnico.

Foram muitos os constrangimentos nas semanas finais de ensaios, tais como as más condições climáticas, a falta de disponibilidade de alguns membros na reta final, e discussões sobre algumas cenas do espetáculo que se pensavam já resolvidas.

No processo com este grupo de trabalho não se fizeram muitos ensaios abertos. Os ensaios com *feedback* ficaram mais entre o grupo e contaram com a presença da orientadora Claire Binyon. Numa data mais próxima da apresentação, convidaram-se várias pessoas para assistir a um ensaio, o que culminou em sugestões que melhoraram bastante o processo, e em retrospectiva, percebo que foi algo que deveria ter acontecido mais vezes. Uma das sugestões foi potenciar o efeito das bolachas oferecidas ao público, no sentido de provocar alterações físicas ou psicológicas, porque se considerarmos a obra, tudo o que a Alice come provoca alterações a nível de crescimento e do seu tamanho. Outros dos exemplos disse respeito a retrabalhar a interpretação dos atores com as dinâmicas que a cena e o espaço propunham, e ainda a eliminação de elementos excessivos que não acrescentavam nada à cena.

### 3.8. Apresentação

O espetáculo foi apresentado a 1 e 2 de Julho de 2017. O resultado final ficou aquém do esperado, por não termos terminado o objeto artístico, e careceu de conteúdo. A obra de *Alice* acabou por não ser suficientemente explorada, como, por exemplo, na ideia das escalas com os tamanhos, que se pretendia trabalhar e que passou despercebida. Também na direção de atores faltou competência da minha parte, algo que, acredito, se adquire com a experiência. Durante o espetáculo existiram momentos com falta de ritmo que se tornaram maçadores, referindo-se como exemplo o excesso de jogos tradicionais em cena, que embora divertidos para quem neles participa, transmitem pouco ao espetador. A ideia inicial era criar a partir desses jogos, mas acabaram por ser só mesmo jogos. O espetáculo ficou pouco desenvolvido por faltar um fio condutor que desse mais sentido às cenas e ao produto final. O espaço poderia ter resultado melhor por ser no exterior, apesar de algumas coisas terem funcionado, como a passagem para

diferentes áreas com o intuito de provocar sensações. Tínhamos como propósito que o público integrasse o espaço, como se fosse parte da própria caminhada da Alice. As cadeiras espalhadas pelo espaço foram a cenografia escolhida para convidar o público a sentar-se. Pretendia-se integrar o público ao máximo nas cenas, daí a utilização de jogos como o telefone estragado e as interações com o público, como por exemplo a distribuição de bolachas, à semelhança do que acontece na história da Alice. Para esse efeito utilizou-se um espelho no caminho para distorcer a figura das pessoas e procurar induzir a sensação de mudança.

Apesar do esforço, a fraca seleção de ideias deixou o espetáculo algo fragilizado, pois a certa altura, discutia-se sobre problemas que não existiam, criando novos problemas.

Para mim, enquanto encenadora, destaco a inexperiência de liderança e de decisão que é necessária para quem orienta um processo desta natureza. Os figurinos e a caracterização das personagens ficaram relativamente fora do contexto, à custa de demasiadas pessoas com demasiadas ideias a sugerir o que deveria ou não deveria ser.

### **3.9. Balanço da experiência *PLAYGROUND***

As principais diferenças face ao processo da turma do 3º ano contam, entre outras, com a pouca existência de *feedback*, havendo uma fraca discussão do desenvolvimento artístico; a necessidade de alargar o prazo das tarefas, devido ao facto do grupo ser constituído por estudantes trabalhadores com horários de trabalho a cumprir e disponibilidade reduzida. Numa próxima tentativa dificilmente optaria por dar mais tempo, porque foi por ter havido menos tempo disponível que, na turma da licenciatura se chegaram a soluções e a resultados. Com um período de tempo mais prolongado, o material gerado não se desenvolveu, acabando tudo por ser executado de forma pouco célere, tal como refere Oddey:

Knowing that there is only a prescribed amount of time available for a particular section of the project may finally reduce the group to a state of inertia, or it may just push some members into a state of action. (Oddey, 1994, p. 198)

Por ser um grupo formado por pessoas com pouco tempo disponível, e que ensaiavam apenas nos seus tempos livres, o nível técnico e profissional nunca pôde ser o mesmo exigido a uma turma de estudantes que têm todo o seu tempo dedicado aos processos, e os resultados não poderiam evoluir de maneira tão fluida, para além de eu própria enquanto encenadora ser uma iniciada.



Em suma, a grande adversidade deste projeto foi mesmo a indisponibilidade dos membros do grupo. O facto de se ter de cancelar ensaios de forma sistemática só prejudicou o processo, obrigando ainda a repetir parte do que havia sido realizado no ensaio anterior, condicionando atrasos e retrocessos. Além do mais, sendo o *devising* uma prática que surge pelo coletivo, não faz sentido a existência de tantos ensaios sem a presença de todos os participantes. Outras falhas foram a falta de integração dos outros criadores como participantes ativos e não somente com função de técnicos, e nos últimos dias antes da apresentação pública. Mesmo assim, foi positivo termos conseguido apresentar, apesar de me ter questionado sobre a viabilidade do projeto. Apesar de se saber desde o início das condicionantes de trabalhar com um grupo formado por estudantes de teatro, sem conhecimentos sobre as práticas de *devising*, para mim, a exploração não funcionou no âmbito do projeto de mestrado e para a pesquisa que me propunha realizar. Ainda assim, foram muitas as aprendizagens a retirar deste processo, e agradeço a dedicação e empenho de todos os participantes.

Acredito que este espetáculo poderia funcionar com crianças, devido ao seu registo infantil, ainda que com alterações a ser introduzidas que pudessem resolver os problemas existentes, no sentido de desenvolver e acabar o produto artístico. O público de um espetáculo com estas características pode mesmo ser outro, e esta ideia fica reforçada, com o testemunho de uma criança que entrou facilmente na interação com uma das cenas. O crescimento deste trabalho pode passar por ter em consideração outras possibilidades, de acordo com os seus novos destinatários.



## **4. 4LIC3 - Aplicação, no papel de intérprete**

Este novo processo de trabalho adveio da necessidade de melhorar o resultado do projeto final de mestrado, além de complementar o estudo das variáveis comparáveis enquanto interprete em dois grupos diferentes, tendo em conta que o processo enquanto orientadora/encenadora não ficou terminado em termos de conteúdo artístico. Para tal, convidei para este processo duas colegas atrizes, a Ana Lídia Pereira e a Joana Martins e para a direção artística/encenação, o Filipe Gouveia, com o qual já havia trabalhado na turma do 3ºano da licenciatura. Todos os membros já tinham tido contacto com as práticas de *devising*. O processo começou em setembro e terminou em outubro de 2017.

### **4.1. Partilha de Referências e Desejos**

Como nos processos anteriores, começámos com a partilha dos desejos, inquietações e referências da *Alice*. Em relação aos desejos, estes foram ao encontro da criação de uma nova temática acerca de um novo mundo, semelhante às que se criaram nas apresentações finais com os outros grupos da turma do 3º ano. Apareceram também outras temáticas como o controlo e da vigilância; o infindável universo da *Alice* no mundo capitalista e consumista; a ideia de *peeping*, ou seja, espreitar; o tempo, tão presente nesta obra; as falhas numa história que contam uma perspetiva; a história da Alice contada por outras personagens; as fases de vida da Alice; e as personagens da obra como personagens reais no País das Maravilhas.

### **4.2. Aplicação do Modelo**

Apresento um quadro de forma esquematizada que clarifica as tarefas desenvolvidas neste processo e que tem por base a aplicação das tarefas inumeradas e que constituem o modelo anteriormente apreendido.

| <b>Tarefas</b>  | <b>Ações</b>   | <b>Resultados</b>   |
|---|--|---|
| <b>Tarefa 1 – Objeto</b>  | Cada elemento do grupo trouxe um objeto para o ensaio.<br>Improvisação a partir dos mesmos   | Surgiram improvisações confusas.<br>Encenador sugere novas improvisações com os objetos.<br>Temática do jogo virtual, rotina e interação com o público. |
| <b>Tarefa 2 – Retrato da Personagem, Individual</b>             | Exercícios de exploração de personagem, tais como, o seu caminhar e a passagem por uma pista de obstáculos.<br>Exercício do <i>The View Points Book</i> feito em modo de entrevista. | Possibilidade de explorar muitas personagens.<br>Novos estímulos para a criação.<br>Improvisações a partir de todo o material já gerado.                |
| <b>Tarefa 3 – Grupos de Personagens e <i>feedback</i></b>       | Selecionar o material que queríamos manter.<br>Escolha de cenas da obra para a improvisação.<br>Criação de um esqueleto e a passagem do mesmo para a prática.                        | Reflexão colaborativa das três atrizes.<br>Composição ligada ao jogo virtual, sociedade de consumo e à comida instantânea.                              |
| <b>Tarefa 4 – Proposta de jogos</b>                             | Pesquisa e exploração de jogos para a improvisação.  | Escolha do jogo da macaca como caminho estrutural da cena.  |
| <b>Tarefa 5 – <i>Devising</i> a partir da matéria existente</b> | Proposta de um guião a partir de todo o material gerado.<br>Continuação da improvisação. Não foi um guião fechado.   | Capacidade de selecionar e refletir coletivamente.<br>Estrutura do espetáculo criada.   |
| <b>Encontro com as outras áreas criativas</b>                   | Discussão ativa com as outras áreas criativas.   | Força do desenho de luz no espetáculo.  |
| <b>4LIC3 e a sua divulgação</b>                                 | Divulgação evento nas redes sociais e na ESMAE.  |   |
| <b>Ensaio geral aberto e <i>feedback</i></b>                    |  | Comentários construtivos que resolveram fragilidades do espetáculo.   |

|                           |   |                                   |
|---------------------------|---|-----------------------------------|
| <b>Apresentação final</b> | Apresentação do espetáculo na Sala Preta da ESMAE em Outubro de 2017. | Reação muito positiva do público. |
|---------------------------|---|-----------------------------------|

Quadro 3 – Esquematização da aplicação enquanto intérprete.

### 4.3. Tarefa 1 – Objeto

Para o exercício de criar uma composição a partir de um objeto do espaço sugeri uma alteração em relação ao original. Fazia pouco sentido procurar um objeto no espaço, dado que se escolhera como lugar para a apresentação final a sala preta da ESMAE. Propus que cada membro do grupo trouxesse um objeto relacionado com a *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* e com as suas inquietações. Os objetos obtidos foram uma ampulheta, um baralho de cartas, um ioiô e um candeeiro de secretária. Com a ampulheta fizemos uma ligação com o tempo; com o ioiô jogamos com a dinâmica de tamanhos com o aumentar e o diminuir; com o candeeiro tratamos o jogo de luz; e com o baralho de cartas por ter em atenção as outras cartas que não são exploradas na obra por Lewis, lembramos o valor dos seus diferentes naipes e números nos jogos.

O ensaio começou com um aquecimento que ajudou a entrar no mundo fantasioso da *Alice*, a partir da criação de monstros que eram medos. Ao iniciar a composição com os objetos, o encenador sugeri que esta adotasse o mote da realidade *versus* fantasia. Explorámos os nossos objetos a partir dos medos criados no exercício de aquecimento: o medo da morte e do passar do tempo. As personagens eram regidas pelo passar do tempo da ampulheta e a manipulação da luz foi usada para gerar reações; o ioiô assumiu a significação do percurso dos obstáculos da vida, como um fio que aumenta e diminui.

Posteriormente, o Filipe Gouveia sugeri que criássemos uma composição de uma personagem com o objeto de outra pessoa e com uma carta do baralho (o Rei, o Valete ou a Rainha de Copas). Como já havia acontecido anteriormente, foi-me difícil o aparecimento de ideias a partir de um objeto, no meu caso o ioiô e a carta do Rei de Copas. Primeiro, pensei num tema, que foi o da vigilância. Esbocei mentalmente várias hipóteses, começando com a ideia do jogo virtual, que se encontrava também na ideia da realidade *versus* fantasia. Depois de ponderar, escolhi trabalhar a personagem da Alice como protagonista de um jogo virtual, onde o que importava era adquirir mais bens materiais. Uma Alice manipulada por um jogador que

vive os seus dias no computador, mas que não quer ser desligada do seu mundo quando este abandona o espaço virtual. É importante mencionar que a ideia de jogo virtual manteve-se até à apresentação final, ou seja, quando apareceu pela primeira vez, foi logo uma oportunidade para começar a explorar a partir da mesma. A temática do controlo, em simultâneo com certas abordagens existentes na obra da *Alice*, que me remetem à sociedade de consumo, permitiu-me concretizar um desejo que carrego desde o início de todos os processos – abordar a sociedade de consumo. A Ana Lúcia trouxe uma composição que também tocava no universo do controlo, ao jogar com as dinâmicas que o candeeiro oferecia, como dar a visão à sua personagem pelo seu uso. A Joana Martins apostou no jogo que a *Alice* nos oferece, na brincadeira com as charadas, na roda do chá e na interação com o público através do jogo.

#### **4.4. Tarefa 2 – Retrato da Personagem, Individual**

Foi muito positivo ter um olhar exterior a questionar e a dar estímulos para a criação, que neste caso foi o do Filipe Gouveia, principalmente numa obra tão rica como a *Alice*, que nos propõe uma imensidão de universos e jogos. Fizemos um exercício que incluía diversas caminhadas com algumas personagens da obra. Apesar do cansaço físico e psicológico, com tantas mudanças de estado e de forma corporal, foi ao mesmo tempo produtivo para nos aproximar de cada personagem. Fizemos vários exercícios centrados nas personagens como experimentar o andar, a rotina, a reação a uma pista de obstáculos imaginária, improvisações, entre outros. Isto fez com que pudéssemos passar pela experimentação com cada personagem (foram selecionadas nove do livro). A adaptação do exercício da personagem individual a partir de exercício do livro *The View Points* de Anne Bogart foi muito positiva, pois sendo o tempo deste processo mais curto, foi realizado como uma entrevista, com respostas instantâneas por parte das personagens, criando resultados mais espontâneos.

O Filipe Gouveia pediu também que criássemos várias composições individuais, uma delas consistia em utilizar elementos que surgiram dos temas descobertos nas composições anteriores, tais como o jogo virtual, a existência de foco de luz, a interação com o público e a frase “Mas se é para brincar, é para brincar a sério!”. Considerei produtiva a existência de novas tarefas, diferentes das do modelo original, porque contribuíram para uma exploração ainda mais aprofundada, apesar da dimensão reduzida do grupo. As composições individuais tocaram na temática do consumismo e da urgência face às desigualdades sociais (enquanto uns compram compulsivamente, outros produzem o que compramos em condições miseráveis). O controlo

foi utilizado como ferramenta em alguns jogos virtuais, onde os resultados são manipulados independentemente das escolhas dos jogadores, e a interação fazia-se pelo uso de enigmas e jogos interativos de televisão com o público. A partir destas composições concluímos que queríamos explorar prioritariamente a temática do consumismo. Também foi pedida a criação de uma composição a partir dos desejos individuais iniciais, para tal, tive que criar a partir da ideia de *peeping* e utilizar no discurso oral ou no espaço físico as expressões: “*buy me*” e “*eat me*”. A Joana Martins explorou a partir da mudança da faixa etária das personagens, e a Ana Lúcia da criação de uma história a partir de uma fotografia.

#### 4.5. Tarefa 3 - Grupos de Personagens e *feedback*

Para a primeira composição criada pelas três, tivemos em conta todos os elementos que já tinham sido criados. Elaborámos uma lista com tudo o que se havia criado e seleccionámos o que queríamos manter, desde o material que surgiu de composições, a exercícios que foram feitos no aquecimento. Procurámos cenas e momentos da obra da *Alice* com os quais pudessemos trabalhar. Criámos ainda um jogo virtual centrado à volta de uma competição entre três atrizes que queriam entrar no jogo com o papel da Alice. Utilizámos o dinheiro do conhecido jogo do *Monopólio* para desbloquear os níveis, e à medida que o jogo ia progredindo, envelhecia a personagem da Alice, ou seja, apresentaram-se as várias etapas da vida da Alice. Demos uso a materiais como um hamburger do *McDonald's* e um iogurte para a personagem passar pelos estados de crescimento. Durante os ensaios, o Filipe Gouveia sugeriu o que se poderia alterar para melhorar o resultado. Apresentámos a composição numa aula aberta com as professoras Claire Binyon e Inês Vicente, onde nos foi dado *feedback*, sempre uma mais-valia para perceber o que estamos a comunicar. Escolhemos, do que foi dito, manter a ideia de competição entre as três, e o boicote que podem fazer umas às outras, a dramaturgia de jogo e a fonte sonora exterior feita pelas atrizes. Decidimos trabalhar sugestões como a ideia de *reset*, uma possibilidade dos jogos, a dificuldade de cada nível, poder voltar para o início do jogo e também arriscar no irreal, pelo facto de termos retirado pouco do universo de *Wonderland*.

Em conjunto fizemos o resumo das duas semanas de trabalho para identificar qual era o nosso objeto artístico. Como proposta seleccionamos: a ideia de jogo e a sonoplastia humana; a noção de desafio pela competição, a ideia de *reset*, o consumismo, os contrastes de escalas ou formas e o tempo como ditadura.

## 4.6. Tarefa 4 – Proposta de Jogos

Segundo sugestão do Filipe, avançamos com uma proposta de um jogo fundamentado e criámos uma sonoplastia. Os jogos foram os *Sims*, por ser um jogo onde o mote principal é comprar e controlar a vida das personagens; o *Super Mario*, por ter um percurso num mundo novo como a Alice e por ter um cogumelo que altera o seu tamanho; e os jogos tradicionais, por ser a procura da memória. Depois de explorarmos cada um deles, escolhemos manter como caminho estrutural para a cena o jogo tradicional da macaca, mantendo contudo a ideia de jogo virtual, com recurso a elementos como uma nova linguagem, aos ícones de jogo que mudam a velocidade, entre outros.

Depois de mais explorações com os jogos e pela própria sonoplastia surgir do exterior dos mesmos, trabalhámos sobre a proposta de um esqueleto da cena. O Filipe Gouveia juntou o material todo que tínhamos e fez uma proposta, sobre a qual debatemos o que funcionava, o que podia resultar ou não, e sugerimos novas ideias dentro da linha dos elementos já criados. O jogo da macaca surgiu, assim, como um tutorial de vida. O mote foi a pergunta: Quem és tu Alice? Quem é a Alice no mundo real? O País das Maravilhas é a pressão externa evasiva ou a caricatura da sua vida? A caminhada na macaca passou a representar a caminhada na própria vida, com um tutorial desde o número 1 ao 9. Para a identificação da Alice pensou-se no uso do dinheiro, pois somos dependentes do mesmo desde a nossa nascença até à morte. O Filipe utilizou como exemplo as barras da vida, isto é, no início da nossa vida temos tempo e energia, mas não temos dinheiro; na idade adulta temos dinheiro e energia, mas não temos tempo; e quando somos idosos temos tempo, dinheiro (em alguns casos), mas não temos energia. Falou-se também da energia ser castrada às crianças nos tempos que correm, pelo excesso de facilitismos, jogos virtuais e de tecnologia presente nas suas vidas. Fizemos uma ligação com a pedra (da macaca) que faz avançar o jogo, sendo que era o dinheiro que fazia avançar na vida. Mantivemos a ideia de competição entre as “Alices”, e a influência que tinham, fora do jogo da macaca, as que não conseguem entrar. As personagens no exterior têm o poder de modificar o caminho da outra até ao número 9, ajudando e atrapalhando na descoberta da resposta de quem é a Alice. Quisemos manter a crítica subtil com recurso à ironia e diversão. Escolhemos as outras personagens para além da Alice que se pretendiam integrar nesse “tutorial de vida”, aos quais refiro neste texto.



## 4.7. Tarefa 5 – *Devising* a partir da matéria existente

Depois de uma semana de pausa, por um dos elementos não se encontrar no Porto, discutiu-se como preencher cada nível da macaca. A semana de pausa nos ensaios serviu para refletir sobre o material que já tinha sido gerado e como o queríamos estruturar. O Filipe Gouveia sugeriu o material para o início do espetáculo. A proposta era começar o espetáculo, com a ideia de competição entre as três atrizes que lutam para ser a melhor Alice. Esta cena foi reutilizada da composição de grupo com as três personagens. Neste jogo virtual, a Alice foi interpretada por mim, tendo sido as outras personagens, consideradas os *bots* do jogo. Essas duas personagens exteriores, interpretadas pela Ana Lídia e pela Joana Martins, tinham um *charriot* que moviam sempre consigo, com as barras de jogo da Alice, correspondentes à felicidade, ao social e ao dinheiro. O objetivo era ter as barras sempre cheias, principalmente a do dinheiro. Essas personagens também entravam no jogo como outras personagens da história. O primeiro passo para entrar no jogo foi o da escolha, entre um vestido e um fato de treino. O vestido tinha a barra de dinheiro cheia, o fato de treino tinha a da felicidade. Esta etapa pretendia remeter logo a uma primeira escolha que era influenciada pelo dinheiro.

Para encontrarmos soluções para a criação de uma cena à volta desta estrutura, trabalhámos cada nível a partir de improvisações e da discussão ativa para chegar aos resultados. Podem-se estruturar, então, os níveis da seguinte maneira:

- **Nível 1:** Correspondia à pureza, ao espaço mais simples e ao menos complexo. Aparece a tartaruga falsa, que neste jogo se associa a uma mãe, pelas suas características no livro de Lewis Carroll, ou seja, por ser competitiva em relação à sua geração ser melhor do que a de Alice, por falar na educação na escola, e por ser a única que tem algum sentimento na história, a única que chora. A tartaruga falsa como mãe tem uma mochila, que é a sua bagagem, e fornece à Alice bens materiais que aumentam as barras da felicidade, do dinheiro e do social. Tem nas suas costas a possibilidade de aumentar as barras.

- **Nível 2:** Foi quando se desbloqueou o medo. Aparecem as cartas da história, como uma massa social baixa, com as barras vazias. Alice, ao ver isso ganha o intuito de preencher as suas barras. Acontece a primeira interação com o dinheiro e é construída a sua motivação de vida.

- **Nível 3:** Alice depara-se com a personagem do gato de Cheshire. Este mostrou dois caminhos, o caminho 4 e o caminho 5, que iam dar ao mesmo sítio. Inicialmente sentimos dificuldades na criação desta cena, porque não sabíamos ao certo como criar a intenção de caminhos sedutores. O Filipe sugeriu que fizéssemos uma improvisação com a intenção de vender dois produtos, que procurava deixar o comprador indeciso. Tendo em conta que a venda imaginária de produtos reais estava a bloquear o desenvolvimento da cena, como solução, fizemos um diálogo com as vogais A e O, que propunham diferentes sonoridades, que davam a duas chaves iguais. Essas duas chaves conduziam a dois níveis onde o resultado era exatamente o mesmo.

- **Nível 4:** Alice ao chegar aqui depara-se com um objeto que aumenta a barra da felicidade e do social e que diminui a do dinheiro. Este objeto foi a aliança de casamento. Insatisfeita com a descida das barras, apercebe-se da oportunidade de utilizar o botão de *reset*, de voltar atrás. Nesse momento quisemos introduzir a interrupção do jogo por uma publicidade, algo que se havia falado muito durante o processo, devido a uma consciência sobre o excesso de publicidade com que nos bombardeiam, inclusive nos jogos ou nos vídeos, além do facto de nos tempos que correm ser raro um lugar onde não haja publicidade, está presente na internet, nas ruas, nas nossas casas, criando uma falsa necessidade de que se precisa comprar.

- **Nível 3:** Quando é dado o *reset*, Alice volta para o nível 3, que passa a correr, e escolhe a chave para o nível 5.

- **Nível 5:** É exatamente igual ao nível quatro, tendo Alice que conformar-se com a ideia e ficar com o anel.

- **Nível 6:** Encontra-se com o coelho que está sempre a trabalhar, e Alice faz-lhe muitas perguntas, mas a sua verdadeira intenção é descobrir o segredo para aumentar as barras de dinheiro. O coelho como formatador do jogo mostra a Alice duas opções de futuro, uma com as barras vazias e a outra com as barras cheias.

- **Nível 7:** Representava o universo do chapeleiro. Um chapeleiro com a barra do dinheiro vazia, mas com as outras cheias. Vivía num mundo com pedaços de páginas de livros, retirava da simplicidade do papel, a criação de coisas grandiosas, como mesas e cadeiras de chá

para os seus convidados. Alice pergunta-lhe como é viver assim, mas não contente com o resultado vai se embora.

- **Nível 8:** Encontra a Rainha de Copas com o seu servo sem cabeça, e ela, é a personagem que tem todas as barras cheias. Alice volta a perguntar como é viver daquela forma. A Rainha de Copas, sendo uma personagem que compra tudo, compra Alice, acabando esta por ficar sem tempo, e ao ficar sem tempo, acaba o jogo. Utilizamos a areia a esvair-se dos bolsos como o fim do tempo, tendo em conta que a areia remete para a ideia da ampulheta

No final, Alice não é ninguém, somente uma personagem manipulada pelos outros, movida pelos seus medos, e regida pelo dinheiro.

#### **4.8. Encontro com as outras áreas criativas**

Convidei um *designer* de luz para este projeto, com bastante antecedência - o João Fontinha, e mantive-o a par do que se estava a explorar nos ensaios. No encontro do grupo com ele, discutimos cada cena, tratando-se de um processo demorado e minucioso. Para a macaca sugerimos um jogo de luz com recortes, com a ideia que os níveis do jogo aumentassem de intensidade e de complexidade. Pretendemos criar um universo que começasse com cenas mais simples, e à medida que fossem evoluindo, ganhassem o toque do mais fantástico do mundo das Maravilhas, e a luz ofereceu esse mundo mágico à cena. Inicialmente queríamos fazer o espetáculo de frente para a regi, o que acabou por mudar, por influência da luz, e assim viramos a cena de costas, tendo a regi servido de cenografia para o nosso espetáculo, funcionando como expositor do jogo.

Como sonoplastia utilizámos um comercial da *L'Oréal Paris* sobre cabelos e os sons emergentes do avançar de nível. Também procuramos manter o uso da sonoplastia feita pelas próprias atrizes dentro do jogo.

Para os figurinos discutimos sobre o que correspondia a cada personagem, através de uma análise das personagens e do universo que queríamos transmitir: o do jogo. Utilizamos figurinos com padrões, como as riscas, e cores como o vermelho, o preto e o branco.

A cenografia, foi criada por nós ou emprestada pela ESMAE. Não se trabalhou com ninguém da área de figurinos ou de cenografia, porque tendo em conta o tempo mais curto deste

processo, só se começaram a chegar a resultados concretos perto das últimas semanas de ensaios. Por isso, assumimos estas funções como sendo da nossa responsabilidade.

#### **4.9. 4LIC3 e a sua divulgação**

Durante o processo houve alguma dificuldade em pensar num título para o espetáculo. Pretendíamos algo que remetesse a um jogo virtual e que suscitasse a venda do mesmo. Para isso, surgiu por parte do Filipe Gouveia, o título *4LIC3*, que é o nome Alice escrito com linguagem numérica da internet, obtendo-se assim o genérico de um jogo para ser vendido ao público. Foi interessante perceber a dúvida de algumas pessoas em relação à leitura do título, pois quando percebiam que se lia “Alice” ficavam surpreendidos. Quisemos comunicar a partir das entrelinhas.

Para a criação de um cartaz e de uma folha de sala convidámos o Rui Sá, que depois de assistir aos ensaios e de uma conversa em conjunto, com partilha de ideias, desenhou a capa do nosso jogo. Divulgámos o espetáculo no espaço escolar e nas redes sociais.

#### **4.10. Ensaio Geral Aberto e *Feedback***

No fim-de-semana anterior à apresentação final, realizámos outro ensaio aberto, mas devido à falta de materiais e do *design* de luz, não passámos o conceito pretendido e ficou tudo muito confuso. Contudo, esta aula aberta serviu para resolver e clarificar alguns problemas, tais como, deixar respirar a cena e aclarar os conceitos que queríamos transmitir.

No ensaio geral aproveitamos para convidar pessoas para partilharem o seu *feedback*. Anotamos como comentários, a criação de uma ligação clara para a areia a cair nos bolsos no final, e a ideia das cenas iniciais das cartas e das mochilas estarem confusas. Como solução, para a areia fizemos com que a mesma fosse dada no início do jogo, e posta nos bolsos do vestido pela própria Alice. Assim, já houve uma ligação mais clara com a areia a cair dos seus bolsos, como sendo o final do tempo. A cena das mochilas estava muito suja, por isso arranjámos mochilas para virem também com as roupas que são oferecidas inicialmente à Alice, assumindo já a mochila na sua escolha inicial. Antes, a mochila não vinha com ela, o que não fazia sentido, já que era uma primeira exploração e uma primeira existência, a mochila não devia estar no seu caminho, mas sim já com ela, seguindo a lógica de bagagem de vida que nasce com cada um. A cena de desbloquear o medo estava muito monótona e não era perceptível

o medo que tinha sido desbloqueado. Então, em vez de ter duas cartas a trabalharem, optou-se por ter só uma, enquanto a outra atriz, um *bot*, baixava as barras. Isso fez com que Alice tentasse utilizar os recursos da sua mala para aumentar as barras, o que não resultou. A carta pobre convida-a a juntar-se a ela, mas Alice decide seguir em frente e continuar a lutar pelo crescimento das barras de dinheiro.

#### 4.11. Apresentação Final

O resultado deste processo foi apresentado nos dias 19 e 20 de outubro de 2017 na sala preta da ESMAE. Considero que o resultado final foi muito satisfatório. O contexto do mestrado ajudou na realização deste projeto, no sentido em que existiram apoios da escola em relação às áreas da luz, dos figurinos e da cenografia, algo que não seria provavelmente possível em contexto profissional. O facto de ter sido apoiado por docentes e pessoas exteriores foi ótimo para a experimentação e para a construção de uma linha artística. *4LIC3* resultou de uma pesquisa inerente à sociedade de consumo, sobre a influência do dinheiro nas nossas escolhas e como criamos constantemente necessidades que não precisamos, devido ao que nos é transmitido pela publicidade excessiva. Pelo uso do jogo virtual, criámos como estrutura um tutorial de vida, onde o objetivo era aumentar todas as barras que pudessem provocar satisfação, principalmente as correspondentes ao valor monetário. Utilizámos o humor como ferramenta para passar a nossa mensagem sem querer impor nenhuma crítica ou moralidade. Mostrámos a realidade em relação ao dinheiro como ela é.

Considero que o *4LIC3* conseguiu demonstrar bem a sociedade em que vivemos. A partir de um jogo virtual inventado pelo grupo, convidamos o público a entrar nesta viagem, como sendo um produto vendido no mercado, tal como se informava na folha de sala. Inserimos referências a marcas do consumismo, como a coca-cola, os telemóveis e a publicidade. Criámos uma Alice moldada por todos os que a rodeiam, que acaba por não ser ninguém, quando o mote inicial do jogo é a pergunta “Quem és tu Alice?”. Acredito que a pergunta à procura de identidade não tenha ficado tão clara na apresentação final, até porque acabamos por seguir sobretudo o caminho de ultrapassar os obstáculos do jogo para ter as barras de dinheiro cheias. Outro elemento que pode ter causado confusão foi a mistura de símbolos, porque propôs-se um jogo virtual num contexto muito atual, porém o nosso jogo tinha muitas referências aos jogos dos anos 80, como o *Super Mario*, e sonoridades com a passagem dos níveis. Acredito que isto aconteceu porque uma das principais bases de exploração foram este tipo de jogos virtuais.

Outro receio foi a cenografia que para algumas pessoas funcionou muito bem, e para outras foi estranha pelo facto de num jogo tecnológico, se usarem recursos com materiais simples como cartão ou um *charriot*. A nossa intenção foi transformar esse tipo de materiais em “itens” de jogo que pudessem servir o nosso propósito.

#### 4.12. Balanço da experiência 4LIC3

Este espetáculo teve um resultado muito positivo pelo facto de ter sido criada por um grupo tão generoso e com tanta entrega. O processo foi entusiasmante, porque haviam constantemente estímulos para explorar e criar. Foi ótimo partirmos dos desejos de todos, configurando uma experiência muito significativa pelo modo harmonioso como trabalhamos.

Enquanto intérprete foi uma mais valia trabalhar num processo feito por todos, e com tantas possibilidades de exploração, até porque a obra *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* oferecia isso. Um infundável leque de possibilidades, visível tanto neste processo como nos anteriores, que culminaram em apresentações sobre diversas temáticas.

Por ser um processo de *devising* existiram alguns momentos de pouca assertividade. Só nas últimas semanas é que chegámos a resultados concretos. Acredito que se o período de ensaios tivesse sido maior ter-se-iam chegado a certas conclusões mais cedo. Se tivéssemos tido mais tempo, também poderíamos ter aprofundado o processo e continuado a discutir sobre vários pontos de vista e ideias. Isto é visto como positivo por Anne Bogart, que descreve:

(...) to disagree with one another with generosity. We developed a way to use violence with compassion and kindness. I find this approach essential to my way of working. To be cruel is ultimately an act of generosity in the collaborative process. (Bogart, 2001, p. 59)

Este processo implicou procurar respostas nos estímulos que nos foram propostos para a criação. Foi muito produtivo experimentar o modelo das aulas dos professores Claire Binyon e Rodrigo Malvar com diferentes abordagens. O *devising* oferece muitas ferramentas de exploração, dando força ao colaborativo. Muito do que se criou surgiu das improvisações nos ensaios a partir dos nossos desejos como temáticas. O *devising* é muito rico, por ter permitido partir de uma obra e pesquisar tantas temáticas que nos inquietavam, e culminar num objetivo comum, construído pelo questionamento, experimentação e diálogo.

4LIC3 consolidou uma identidade coletiva artística a que pretendo dar continuidade. Gostaria de levar este projeto a outros patamares, explorar temáticas que me interessam tanto e

até porque é um projeto que pode ser retrabalhado dar novos resultados a partir das mesmas abordagens. Tenho a intenção de desenvolver e refletir sobre as questões relacionadas com esta pesquisa. Interessa-me voltar a trabalhar com este grupo, pela sua generosidade e entrega profunda.





## 5. Reflexão sobre os Processos

Este projeto surgiu com a intenção de clarificar bases em relação às metodologias de *devising*. Para isso, propus-me a trabalhar com diversos grupos e refletir sobre cada experiência e tentar encontrar possibilidades de comparação, usando um modelo base, resultante da aprendizagem em contexto de aula de licenciatura. As comparações surgiram na minha dupla função enquanto intérprete e encenadora, ou seja, na maneira como recebi a informação e como a apliquei e nas relações com os diferentes grupos de trabalho.

### 5.1. Reflexões Comparativas

|                    | Processo I   | Processo II   | Processo III  |
|--------------------|--|---|---|
| <b>Semelhanças</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Metodologia</li> <li>-Obra <i>As Aventuras de Alice no País das Maravilhas</i> de Lewis Carroll</li> <li>-Incluídos os desejos</li> <li>-Tempo limite para as tarefas</li> <li>-Condições técnicas reunidas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Metodologia</li> <li>-Obra <i>As Aventuras de Alice no País das Maravilhas</i> de Lewis Carroll</li> <li>-Incluídos os desejos</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Metodologia</li> <li>-Obra <i>As Aventuras de Alice no País das Maravilhas</i> de Lewis Carroll</li> <li>-Incluídos os desejos</li> <li>-Tempo limite para as tarefas</li> <li>-Condições técnicas reunidas</li> </ul> |
| <b>Diferenças</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Processo de aprendizagem, enquanto intérprete</li> <li>-Colaborativo pedagógico</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Processo de aplicação, enquanto encenadora</li> <li>- Coletivo não colaborativo</li> <li>-Condições técnicas não foram reunidas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Processo de aplicação, enquanto intérprete</li> <li>- Encontrar respostas para os novos estímulos dados pelo encenador</li> <li>- Coletivo colaborativo</li> </ul>   |

|                      |  |  |  |
|----------------------|--|--|--|
| <b>Pontos Fortes</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Entrega e senso de responsabilidade</li> <li>-Existência de <i>feedbacks</i></li> <li>-Exploração com pessoas diferentes</li> <li>- Resultado final com os nossos desejos incluídos</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entusiasmo e entrega durante o processo de criação</li> <li>- Leram e pesquisaram a obra</li> <li>- Trouxeram contributos vindos de áreas diferentes da do Teatro</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muita entrega dos elementos do grupo</li> <li>-Discurso reflexivo por parte de todos</li> <li>- Resultado final teve conteúdo e englobou muito do que foi criado na exploração</li> </ul> |
| <b>Pontos Fracos</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- O universo do País das Maravilhas foi somente um ponto de partida para a criação, não tendo estado tão presente nas apresentações finais</li> <li>- Nem todos leram a obra</li> </ul>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Falta de ensaios abertos com <i>feedback</i></li> <li>- Não teve o mesmo nível de exigência de um contexto profissional</li> <li>-Resultado final careceu por falta de acabamento do objeto artístico</li> <li>- Não foram incluídas todas as áreas no processo criativo</li> <li>-Indisponibilidade dos participantes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tempo do processo foi demasiado curto</li> <li>- Ensaios abertos com <i>feedback</i> não foram suficientes</li> </ul>   |

Quando comecei o trabalho com o primeiro grupo, os alunos da licenciatura em Teatro da ESMAE, encontrava-me inserida num contexto de colaboração pedagógica. Sendo no âmbito escolar, existiu uma grande entrega e senso de responsabilidade na realização das tarefas. Como já mencionado ao longo da monografia, por ter sido uma metodologia aplicada com limites para criação de tarefas, fez com que estas fossem mais produtivas, pela pressão de

criar. Surgiram melhores resultados com o tempo limitado. Também foi um processo que durou 3 meses, o que fez com que houvesse muito tempo para explorar. Por ser uma turma grande, houve mais *feedback* e a oportunidade de trabalhar constantemente com diferentes pessoas. Este processo foi o que teve mais *feedback* por parte dos professores e por terem existido muitas aulas abertas. O conteúdo das composições foi mais discutido e trabalhado, englobando os desejos de todos sempre com muita disponibilidade enquanto coletivo. Foi, para mim, um processo de aprendizagem, com a função de intérprete ao encontrar soluções e respostas para as tarefas que nos eram dadas, coletivamente. Houve trabalho com vários grupos, com muitas maneiras de pensar, explorar e com várias percepções. Mesmo tendo sido um processo feito com vários grupos, os resultados tinham elementos coincidentes.

Com o segundo grupo que me propus trabalhar, num processo de aplicação do que adveio do grupo anterior, com a função de encenadora, o processo e os resultados pretendidos para esta investigação de mestrado não funcionaram. Foi um coletivo que não funcionou como colaborativo. Por não estar inserido num contexto profissional, as tarefas eram realizadas com mais calma. O tempo para cumprir as tarefas foi alargado, fazendo com que os resultados não fossem tão desenvolvidos. O processo durou dois meses e meio, mas o tempo foi mal aproveitado devido às indisponibilidades para ensaiar. Por ser um grupo pequeno, ficou tudo sobretudo entre nós, não havendo tanto *feedback*. O conteúdo foi menos trabalhado e aprofundado, porque não existiu discussão por parte de todos sobre o que estava a ser trabalhado. Quanto à aplicação da metodologia, não fui capaz de adaptá-la à minha maneira, seguindo muito minuciosamente o modelo original. Acredito que teria sido necessário inserir outros estímulos para a exploração com este grupo, tendo em conta que era constituído por atores que nunca tinham trabalhado em *devising*, ao contrário da turma do terceiro ano da licenciatura. O conteúdo ficou pouco desenvolvido e não foi um produto acabado. Sentiram-se dificuldades em orientar e guiar o grupo para o desenvolvimento do projeto, pela inexperiência enquanto líder. Acabei por desempenhar muitas das funções sozinha e não tirei prazer disso.

Em relação ao processo com o terceiro grupo, foi um coletivo que foi também colaborativo. Propus-me trabalhar com algumas pessoas do terceiro ano da licenciatura e com uma colega da turma de mestrado. Existiu uma grande entrega por parte de todos os membros. Voltou a existir o tempo limitado para dar resposta às tarefas, inclusive mais limitado do que com o grupo de aprendizagem, fazendo com que existissem melhores resultados devido à pressão que causou um estado de criação ativa. O tempo do processo foi de um mês e meio, mas houve um grande espírito de compromisso. Existiu um discurso reflexivo por parte de todos, e o conteúdo foi sempre discutido procurando incluir os desejos de todos. Fizemos três

ensaios abertos com *feedback*, embora acredite que se tivéssemos feito mais, teria dado ganhos ao desenvolvimento da cena final. Isso partiu de um erro meu de não ter convidado as pessoas atempadamente. Houve uma semana em que decidimos parar por não estarmos todos presentes, acreditando que não fazia sentido continuar o processo sem todos os membros criadores. A maneira de adaptação do processo pelo encenador deu-me muitos estímulos para a criação e exploração como intérprete. O facto de terem surgido novas tarefas abriu espaço para a geração de muito material. As condições de espaço, luz, figurinos e cenografia foram reunidas, muitas delas feitas em conjunto e outras cedidas pela escola.

Desde o início do projeto sempre foi óbvio que os resultados nunca seriam iguais por serem grupos diferentes a trabalhar com condições e motivações diversas. O que me interessou mais neste tipo de processos foi a forma como a criação coletiva foi abordada e os meios utilizados para a sua concretização, o que cada grupo ofereceu e a minha maneira de receber o método e me adaptar às diferentes funções em cada processo.



## Considerações Finais

Todos estes processos e resultados, esta necessidade de explorar *devising* partiram de uma vontade de apreender mais sobre estas metodologias, após se terem obtido algumas ferramentas de *devising* durante o período inicial do mestrado. Desafiando-me a investigar sobre estas práticas, apercebi-me de que ao longo do meu percurso em teatro, já com elas tinha trabalhado, sem propriamente saber a sua definição.

Não existe uma “técnica” certa de *devising*, mas sim uma multiplicidade de métodos de como o aplicar. São muitos os seus *practitioners*, desde Joan Littlewood até aos Forced Entertainment, ou as companhias Musgo e Teatro do Frio, que o adaptam e exploram à sua maneira. Segui o método dos professores Claire Binyon e Rodrigo Malvar, partilhado na unidade curricular de Projeto V. O método não foi aplicado e recebido da mesma maneira com os três grupos, claro está, devido aos seus diferentes contextos e motivações. Acredito que se tivesse ficado só por uma experiência, não tinha recebido um leque tão variado de opções e aprendizagens sobre a metodologia. Cada processo foi diferente, pelo modo como se respondeu aos desafios, se encontraram respostas e se propuseram ideias.

Foi difícil seguir as práticas dos modelos originais (dos anos de 1960) em *devising*, em relação à não hierarquização do papel do ator, do encenador/diretor artístico, do *designer* de luz, do cenógrafo entre outros. Ao longo de todos os processos, cada elemento do grupo desempenhou o seu papel, para existir uma certa ordem, nunca excluindo a discussão colaborativa.

É necessário pensar sobre o material que vai sendo criado, muita dedicação e concentração para encontrar um caminho produtivo e lógico para as cenas e, principalmente, uma constante reflexão sobre tudo o que acontece durante o processo.

O tempo foi outro fator importante ao longo destes processos. Acredito, fortemente que as tarefas ditadas por um curto espaço de tempo fizeram-nos entrar num estado de ação e reação. Sem prazos fixos, a concretização das tarefas foi desleixada, embora o curto espaço de tempo nem sempre tenha sido nosso amigo, na medida em que, por exemplo, uma semana antes da apresentação do projeto final *4LIC3*, todo o grupo teve obrigatoriamente de “correr contra o tempo”, pois o material que tínhamos ainda estava fragilizado e isso obrigou a fazer escolhas e a tomar decisões. Foi positivo, mas também se tratou de um processo que exigiu muito todos, tanto fisicamente como psicologicamente.

Outro ponto muito importante neste tipo de processos foi a abertura de ensaios ao público. Atrevo-me a dizer que são poucos os processos em teatro suscetíveis de possibilitar *feedback*, de pessoas que saibam ou não do que se trata o espetáculo. É bastante positivo quando existe a oportunidade para outros verem e refletirem sobre o que fazemos, tentarem entender a mensagem que se pretende transmitir. A existência de ensaios com *feedback* exterior é de extrema importância para o desenrolar do processo criativo.

Pelo estudo das variáveis comparáveis entre os grupos, percebi quais os fatores que influenciam o rumo dos processos de *devising*, tais como o tempo, a entrega e a disponibilidade. Considero que estive mais apta a encontrar soluções enquanto intérprete do que no papel de encenadora/orientadora, onde senti mais dificuldades, por ser algo com que nunca me identifiquei.

Embora tenha partido de uma metodologia específica com uma linha de tarefas, os processos guiaram-se pelos estímulos que foram dados e recebidos por meio do diálogo entre todas as partes criadoras. Este estudo, apesar de não propor respostas inovadoras, centra-se numa metodologia de uma prática, que pode ser adaptada de diferentes maneiras e com a qual pretendo continuar a explorar no futuro. Embora eu saiba que existem muitas formas para chegar a um produto artístico, de momento, identifico-me mais com as práticas de *devising*, por dar voz ao coletivo e permitir tantas potencialidades em laboratório.

A metodologia em *devising* usada com diferentes grupos, a partir do mesmo texto, permitiu-me regressar à minha ideia inicial da sociedade de consumo, como leitura da obra *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. Acredito que consegui chegar a este desejo só no último processo, pelo facto de já conhecer o modo de trabalho das pessoas do grupo e por todos terem experiência em práticas de *devising*. Por isso, ter trabalhado com grupos diferentes, também foi um caminho construtivo para as potencialidades do processo final.





## Referências Bibliográficas

- Anderson, H. (2016). *Alice in Wonderland Hidden Messages*. Acedido em 13 de janeiro de 2017, de <http://www.bbc.com/culture/story/20160527-alice-in-wonderlands-hidden-messages>.
- Andrade, C. (2013). *Coro: Corpo Coletivo e Espaço Poético. Interseções entre o Teatro Grego Antigo e o Teatro Comunitário*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Ary, R. (2015). Princípios para um Processo Colaborativo. *Cena*, 18.
- A&E Television Networks (2017). *Lewis Carroll Biography*. Acedido a 30 de abril de 2017, em <https://www.biography.com/people/lewis-carroll-9239598>.
- BFI. (2010). Alice In Wonderland (1903) – Lewis Carroll | BFI National Archive. Acedido em 13 de janeiro de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=zeIXfdogJbA>.
- BITTeatergarasjen. (2011). Clip#3 Forced Entertainment – How We Work. Acedido em 10 de outubro 2016, de <https://www.youtube.com/watch?v=jw2RbmuvuW0>.
- Bogart, A. (2001). *A Director Prepares: Seven Essays on Art and Theatre*. London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Bogart, A. & Landau, T. (2005). *The ViewPoints Book. A Practical Guide to Viewpoints and Composition*. New York: Theatre Communications Group.
- Carroll, L. (2010). *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. Lisboa: Bertrand Editora.
- Centro de Dramaturgia Contemporânea (2015). *Companhias profissionais de Teatro em Portugal (1974-)*. Acedido a 19 de outubro de 2016, em [http://www.uc.pt/org/centrodramaturgia/10/diretorio\\_companhias/teatro\\_profissional](http://www.uc.pt/org/centrodramaturgia/10/diretorio_companhias/teatro_profissional).
- Hannay, Z. (2012). *The 'rhetoric' of devising: a critical study* (Unpublished doctoral thesis). University of Birmingham, Birmingham.
- Hodsworth, N. (2006). *Joan Littlewood*. Oxon: Routledge.
- Hoggett, S. & Graham, S. (2009). *The Frantic Assembly Book of Devising Theatre*. Oxon: Routledge.
- Houneybourne, J. & Gibbons, A. (2014). *Mike Leigh's Process and Techniques*. Acedido a 5 de novembro de 2016 em <http://www.actorhub.co.uk/383/mike-leighs-process-and-techniques>
- Huici, E. (2015). *Satire in Wonderland Victorian Britain through the Eyes of Lewis Carroll* (Unpublished doctoral thesis). University of Iceland, Iceland.
- Kleon, A. (2014). *Show Your Work*. New York: Workman Publishing.

Kleon, A. (2012). *Steal Like An Artist*. New York: Workman Publishing.

Musgo. *Musgo Companhia*. Acedido a 5 de novembro de 2016 em <https://musgocompanhia.wordpress.com/>

Oddey, A. (1994). *Devising Theatre a practical and theoretical handbook*. London: Routledge Taylor & Francis Group.

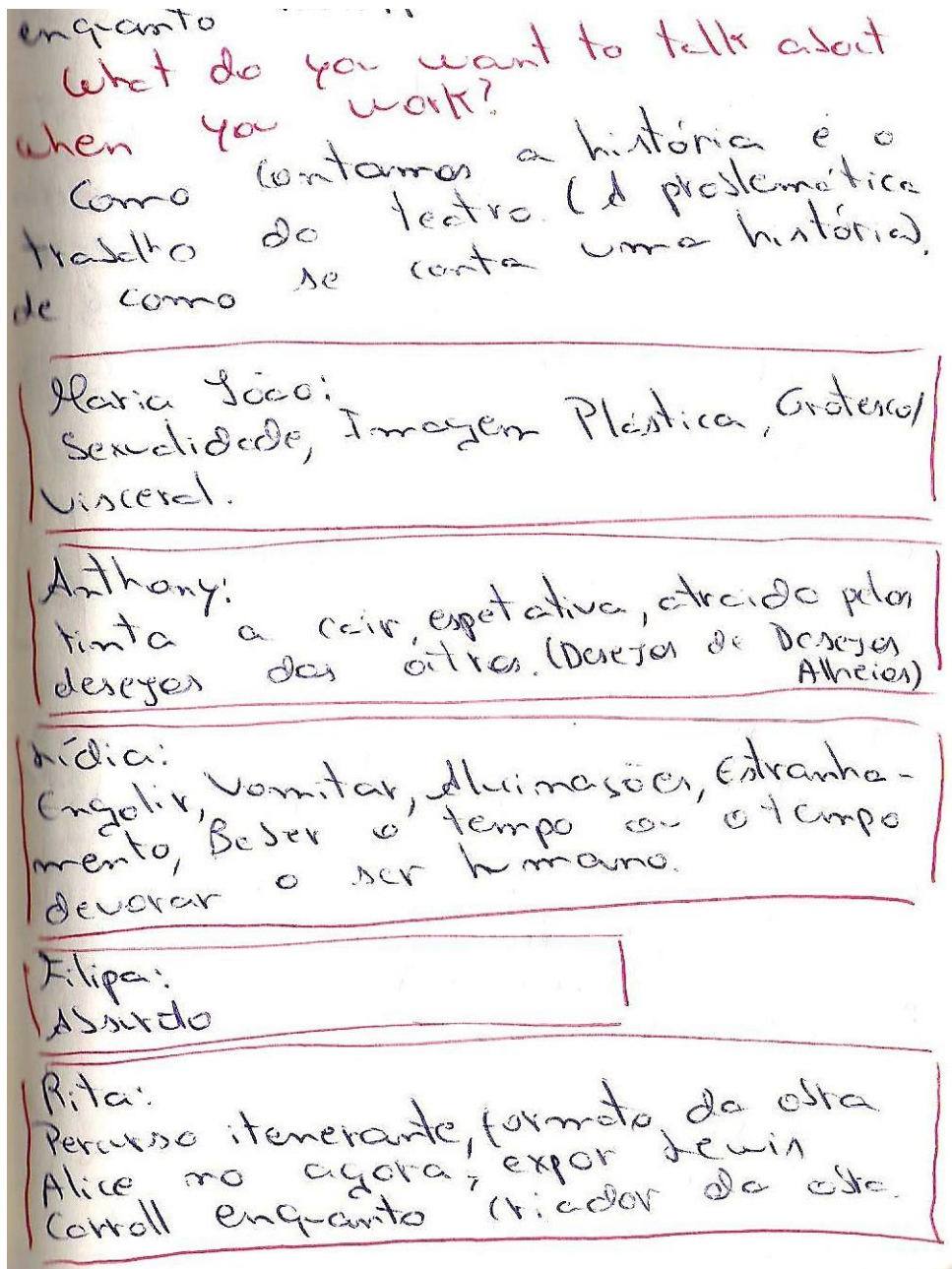
Tavares, G. (2015). *O Torcicologologista, Excelência*. Alfragide: Caminho.

Teatro do Frio. *Teatro do Frio, Pesquisa Teatral do Norte*. Acedido a 5 de novembro de 2016 em <http://www.teatrodefrio.com/contacts.cfm>



## **Anexos**

**Anexo A-** Lista dos Desejos da Turma da Licenciatura em Teatro, Variante de Interpretação do 3º ano da ESMAE



Inês:  
Partidas ao público, 1-2 negra,  
rainha e Inês no meio (contro-  
lar isso); (chapeleiro maluco de  
onde vem o louco?

Du:  
Síndrome de Todd - enquadrar  
em sentimentos verdadeiros que  
as pessoas sentiram.

Eu:  
Perspetiva, Sociedade de Consumo,  
Circo / Reality Show.

X. lipe:  
Abuso de poder / controlo e mani-  
pulação, Perspetiva encontro a  
repetição, musical, ilusão, saber de  
fonte de Alice para criar algo  
novo e sair de história.

Edardo:  
Explorar Vegetismo, O que é o  
seio dentro deste mundo? Enquanto  
monstro e cisma? Como é que  
a partir da imagem surge  
movimento? (Projeção no lago,  
Alice pinta cor de azul, cor do abanico  
líquido azul.

Sara:  
Criar ilusão, twisted plot (o que é  
que eu acabei de ver?), manipulação,  
uso de máscaras, explorar: loucura,  
sadismo e malícia.

Olas:  
Explorar o obscuro com o que não  
faz sentido, mas depois faz  
sentido. O que é obscuro, afinal  
não é obscuro. (feito borboleta.  
Temas para do coelho, mas de-  
pois vamos comer.



**Anexo B-** Condições para a criação teatral no processo com a turma da licenciatura de Teatro do 3º ano

Linguagem  
Comum

Escuta

Respeito

Responsabilidade

Compromisso

Acreditar / Com fianaça

Propostas ativas

Aceitar / Usar  
a Frustração

Organização / Foco

Comunicação /  
Partilha

Espírito crítico

Prazer / Vontade

Calma / Não se  
precipitar

Aceitação / Cedência

Gostar é diferente de resultar

Anexo C- Cartaz da apresentação *PlayGround*

# PLAYGROUND

A PARTIR DE "ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS", DE LEWIS CARROLL.



1 e 2 de Julho de 2017  
19h00

ESMAE Jardim de Cenografia

|ESMAE| P.PORTO

CRIAÇÃO  
COLABORATIVA  
ENCENAÇÃO

Beatriz de Medeiros

INTERPRETAÇÃO

Leonel Ranção

Leonor Carvalho

Paula Fonseca

Sónia Barbosa

OPERAÇÃO E  
DESENHO DE SOM

Gonçalo Tavares

CARACTERIZAÇÃO

Rita Isabel

ESPETÁCULO DE  
PROJETO FINAL  
DE MESTRADO  
EM  
TEATRO

RESERVAS:

914671717

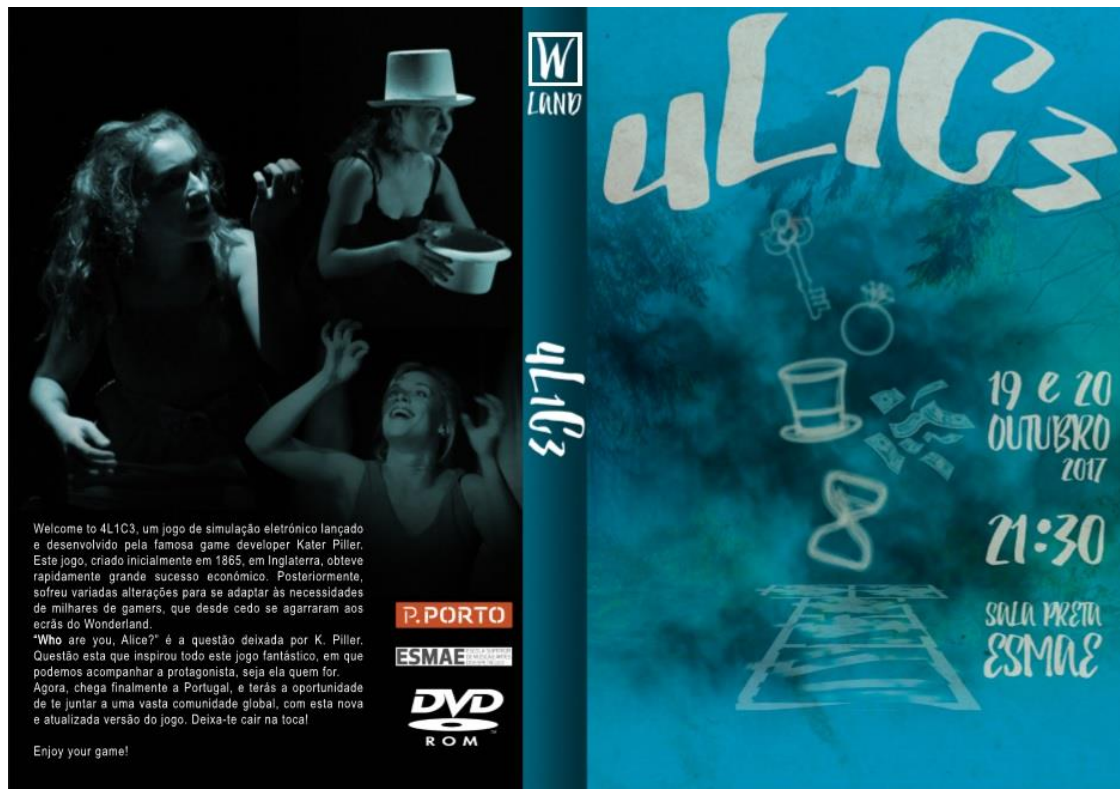
Lotação limitada a 30 pessoas



Anexo D- Cartaz do Espetáculo 4LIC3



## Anexo E- Folha de sala do Espetáculo 4L1C3



## **Anexo F- Sinopse do espetáculo *4LIC3***

*Welcome to 4LIC3*, um jogo de simulação eletrónico lançado e desenvolvido pela famosa *game developer* Kater Piller. Este jogo, criado inicialmente em 1865, em Inglaterra, obteve rapidamente grande sucesso económico. Posteriormente, sofreu variadas alterações para se adaptar às necessidades de milhares de *gamers*, que desde cedo se agarraram aos ecrãs do *Wonderland*.

“Who are you, Alice?” é a questão deixada por K. Piller. Questão esta que inspirou todo este jogo fantástico, em que podemos acompanhar a protagonista, seja ela quem for.

Agora, chega finalmente a Portugal, e terás a oportunidade de te juntar a uma vasta comunidade global, com esta nova e atualizada versão do jogo. Deixa-te cair na toca!

*Enjoy your game!*



## Anexo G- Seleção de fotografias dos vários processos



Fotografia 1 Memória em *Está tudo bem assim e não podia ser de outra forma*



Fotografia 2 Encontro em *Está tudo bem assim e não podia ser de outra forma*

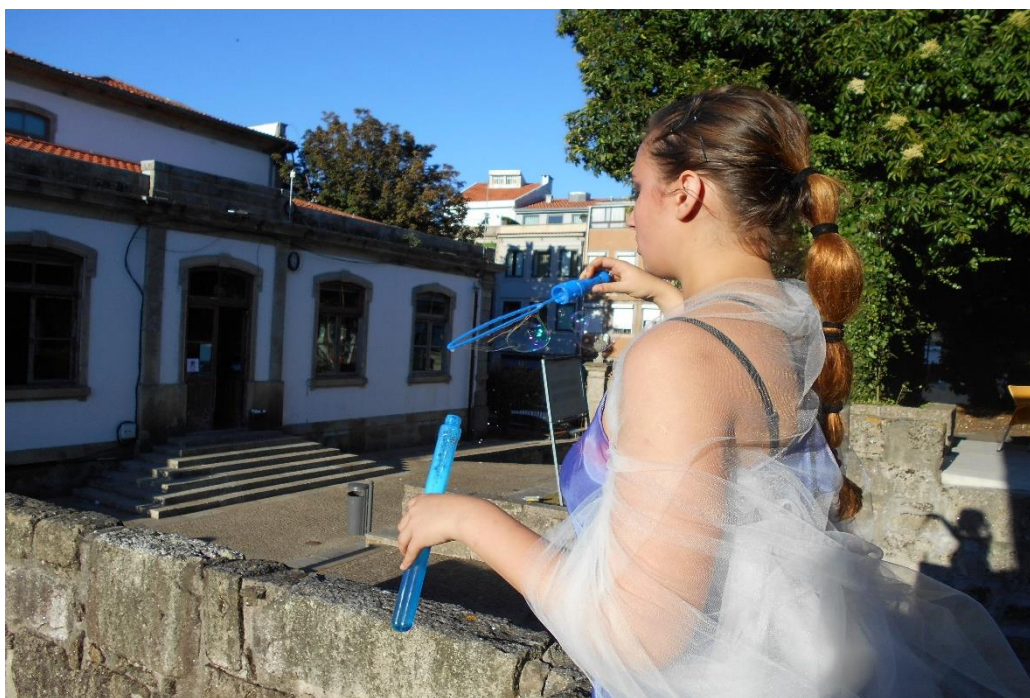


Fotografia 3 O líquido em *Está tudo bem assim e não podia ser de outra forma*



Fotografia 4 Saída em *Está tudo bem assim e não podia ser de outra forma*

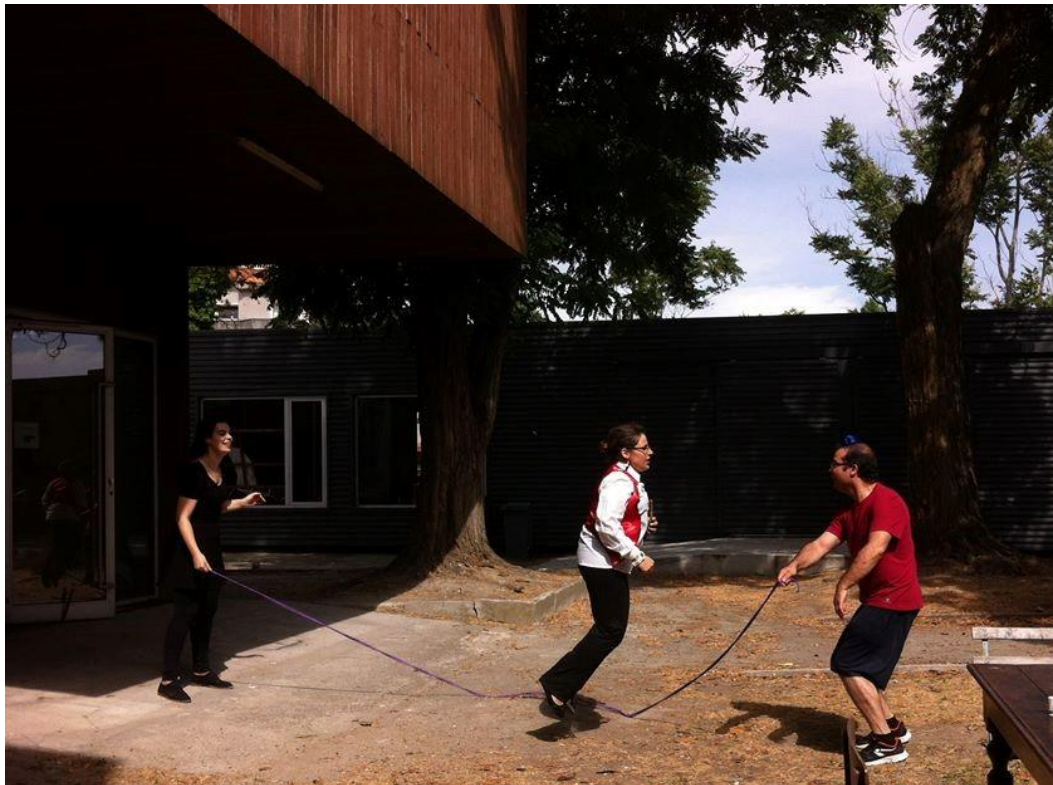




Fotografia 5 Lagarta em *PlayGround*



Fotografia 6 Chá em *PlayGround*



Fotografia 7 Corda em *PlayGround*



Fotografia 8 Eu sou a melhor Alice em *4LIC3*



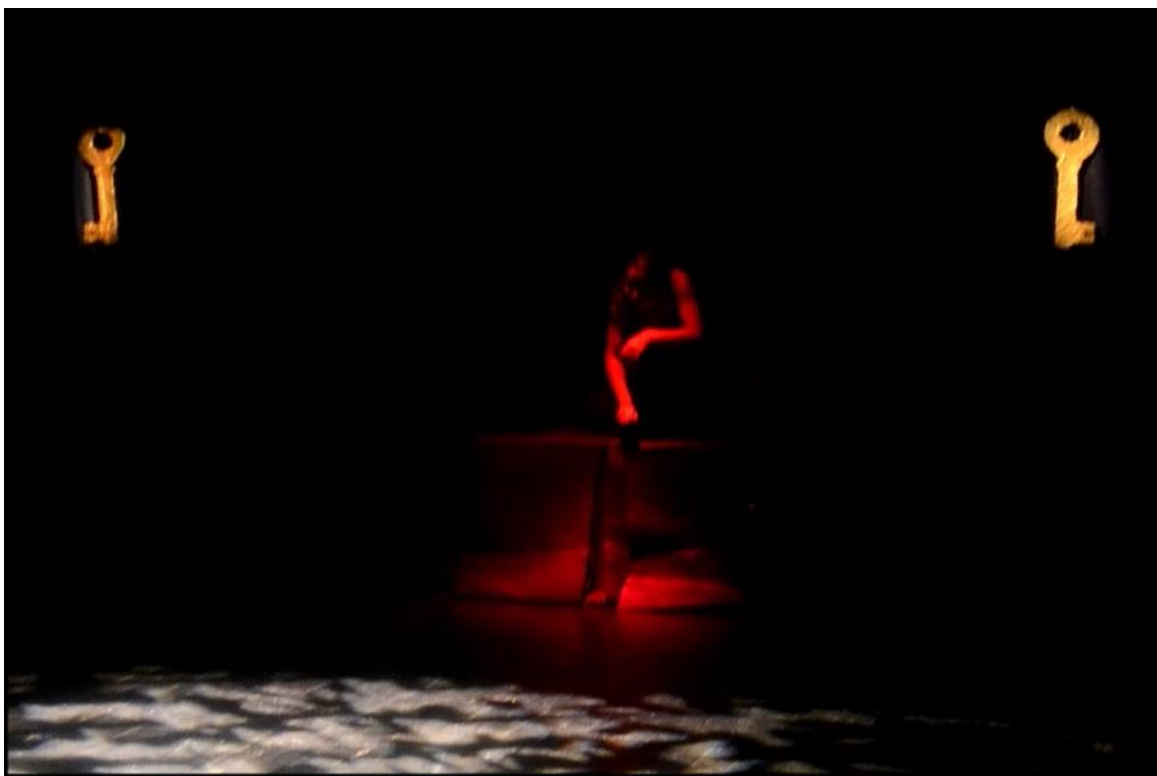


Fotografia 9 Barras em *4LIC3*



Fotografia 10 Queda em *4LIC3*





Fotografia 11 Escolhas em *4LIC3*



Fotografia 12 Futuro em *4LIC3*



Fotografia 13 Voz em *4LIC3*



Fotografia 14 *Game Over* em *4LIC3*



**ESCOLA  
SUPERIOR  
DE MÚSICA  
E ARTES  
DO ESPETÁCULO  
POLITÉCNICO  
DO PORTO**

**P.PORTO**

**M**

**MESTRADO  
TEATRO**

ENCENAÇÃO E INTERPRETAÇÃO

*Devising: Exploração de Processos de Criação Teatral*  
Beatriz Quirino de Melo Medeiros

